LA REVISTA PRÁCTICA PARA USUARIOS DE INTERNET



AÑO I- Número 3

550 Ptas.

JAVA

Lo más "Hot" de Internet

netmaní@

Año I- Número 3- Mayo 1996



home page

Algo está hirviendo en Internet.¿Será la taza de café de la portada? Ya habréis notado que en los últimos tiempos las páginas Web están sufriendo muchas modificaciones, y no nos referimos a los cambios de espacio físico, que hay muchos, sino al movimiento de los objetos, a la aparición de sites más dinámicos. Esto es posible en gran medida, gracias al revolucionario lenguaje Java de Sun Microsystems, del que desvelamos todos sus secretos en un interesante reportaje. Pero para aquellos que comenzamos a realizar nuestra página con la sencillez del lenguaje HTML vamos con el tercer capitulo, añadiendo tablas y listas a nuestra creación.

Internet ha calado, sobre todo, en la prensa que recurre a ella bien como fuente de información para desarrollar sus coberturas diarias o como vehículo de su producto. En el artículo de interior os proporcionamos entre otras cosas, las mejores direcciones en La Red para leer noticias. Además conoceremos Paso a Paso el servicio Telnet. Y si has pensado apuntarte a un newsgroup, éste es el momento, un artículo nos cuenta hasta las normas de etiqueta. Hasta el próximo número.

netmaní@

Edita **HOBBY PRESS, S.A.** Presidente: **María Andrino** Consejero Delegado: **José I. Gómez-Centurión** Subdirectores Generales: **Domingo Gómez, Amalio Gómez**

Director: **Domingo Gómez** Directora Adjunta: **Cristina M. Fernández** Director de Arte: **Jesús Caldeiro** Autoedición: **Juan Lurguie** Redacción: **Montserrat Fernández** Secretaria de Redacción: **Laura González** Directora Comercial: **María C. Perera** Departamento de Publicidad: **María José Olmedo** Coordinación de Producción: **Lola Blanco** Departamento de Sistemas: **Javier del Val** Fotografía: **Pablo Abollado** Colaboradores: **Ernesto Martí, E.T. Fernández, Juan José García, Diego Gómez, Isaac Jiménez, Guillermo BT, Alvaro Egea, Juan Alonso y Angel Luis Pinazo.**
Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, nº 4, San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid) Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92 Imprime: **Pentacrom S.L.**, Miguel Yuste 33, 28037 Madrid, Tel. 304 70 70 Fax 304 25 70 Distribución y Suscripciones: **HOBBY PRESS, S.A.**, Tel 654 81 99., S.S. de los Reyes. Madrid. Transporte: **Boyaca**, Tel 747 88 00
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **NETMANÍA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

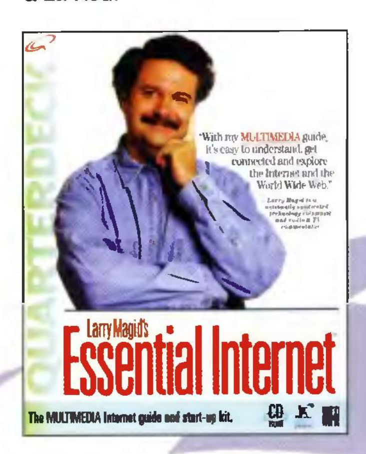
Depósito legal: M-4153-1996



El curso de Larry

La empresas Quarterdeck Corporation y Paradesa Media acaban de lanzar al mercado "Larry Magid's Essential Internet", un CD-Rom que nos introduce en el ciberespacio de forma clara y precisa.

Essential Internet es una guía multimedia que permite aprender los secretos de la World Wide Web sin necesidad de estar conectado a La Red.



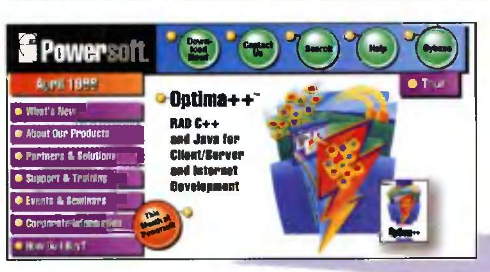
Larry Magid, popular columnista de "Los Angeles Times" se transforma en animación para ofrecernos un divertido paseo virtual por la conocida "aldea global".

El CD permite adquirir conocimientos sin estar on-line y facilita todo el software necesario: Quarterdeck Mosaic, Message Center, Internet dial-up, QuickTime for Windows y Adobe Acrobat.

Más información en: *http://www.quarterdeck.com/*

Web dinámicos

Powersoft presenta su nueva herramienta para Internet. Media.splash permitirá crear páginas interactivas y con animación en el Web.



En la home page de esta empresa se ofrecen versiones alpha de Media.splash y Media.play que permitirán a los no programadores encontrar códigos para ver demos pre-desarrolladas e información adicional.

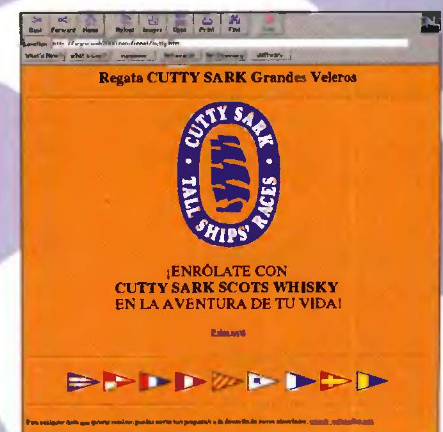
Media.splash es una herramienta de fácil manejo, fundamentalmente para creación de contenido en Websites. Las animaciones funcionan con rapidez ya que no requieren largas esperas por carga de datos en equipos que posean poca memoria o tengan un diseño basado en redes. Una vez editada la página, el usuario tiene la posibilidad de definir los movimientos y animar los objetos.

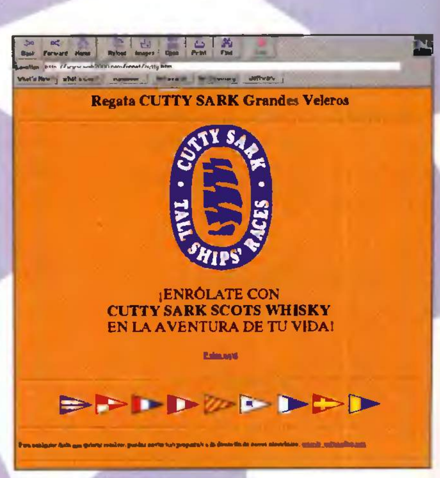
Media.play es el entorno de funcionamiento que se halla en el sistema del usuario y que permite hacer funcionar las animaciones, efectos y aplicaciones creadas con splash. Actúa como una aplicación de ayuda al software de cliente de Netscape Navigator 1.1 y 1.2 y funciona como una extensión para Netscape Navigator 2.0.

Más información en: *http://www.powersoft.com/*

Veleros en Internet

La Regata Cutty Sark de Grandes Veleros que tendrá lugar entre los días 13 y 3 de agosto, busca tripulantes españoles a través de Internet.





El acontecimiento náutico anual más importante del mundo, cumple este año su 40 Aniversario y para celebrarlo se desarrollará a lo largo del Mar Mediterráneo.

Más de 100 veleros, que albergarán en total a unos 3.000 tripulantes de todo el mundo, comenzarán su travesía en Génova y finalizarán en Nápoles, haciendo escala en Palma de Mallorca. Cualquier joven español, de entre 18 y 25 años, puede ser tripulante en uno de los espectaculares veleros que participan en la Regata. No es necesario tener experiencia náutica previa, aunque si ganas de vivir una gran aventura. Sólo hay que responder correctamente una serie de preguntas que se pueden encontrar en la página Web de «Cutty Sark Scots Whisky».

http://www.web2000.com/onnet/cutty.htm

El Derecho de La Red



Ribas & Rodriguez, Abogados Asociados, ha puesto en marcha un Web dedicado exclusivamente al Derecho de las Tecnologías de la Información, en el que se ha introducido información sobre aspectos jurídicos en Internet. No pretenden crear un despacho de abogados en red, sino la versión on line del Manual de contratación de las tecnologías de la información denominado «Contract-soft» y que recoge la experiencia de este gabinete jurídico durante más de diez años en el sector.

Circulares, informes monográficos, consultas, modelos de contratos y legislación son algunas de las secciones que se pueden encontrar en este Website, que pretende recoger todos los aspectos legales asociados al uso de la red.

http://www.asertel.es/cs

CorelWEB. Designer

Corel Corporation ha puesto en el mercado CorelWeb.Designer, que define como la primera herramienta completa de HTML para Web. Esta aplicación simplifica la creación de páginas Web y ofrece una biblioteca de imágenes clipart para su diseño. CorelWeb está compuesto por tres componentes: Corel Web.Designer para el diseño de las páginas que soporta applets Java; CorelWeb. Transit, potente herramienta para la publicación de WebSites que permite importar textos de WordPerfect, Word, Ami Pro y RTF; y CorelWeb. Gallery, una auténtica librería de imágenes clipart para Internet con 8.000 gráficos y 200 fotos. Además de fondos, botones, texturas, etc.



Disponible en todo el mundo para Windows 3.x, Windows 95 y Windows

Más información en *http://www.corel.com*

HOT internet

La prensa usa la red. Según un estudio reciente realizado por la Universidad de Columbia y Medianet Internacional, los periodistas recurren cada vez más a servicios de información electrónicos. Un cuarto de los editores preguntados de entre los 300 diarios y 500 revistas analizados, aseguran que sus redacciones utilizan Internet diariamente.

Según Steve S. Ross, coautor del trabajo, estos datos indican la tendencia al alza del uso de las redes de comunicación por parte de la Prensa. También indica que los periodistas que usan redes como América On-line a la vez que Internet son el doble que los que utilizan sólamente esta última. Además han bajado las cifras de abonados a Compuserve o Prodigy.

En resumen, con este estudio, el más completo realizado hasta el momento, se ha puesto de manifiesto la necesidad de disponer de verdaderos especialistas en la investigación de información a través de redes, administración de bases de datos y análisis estadísticos.

Podemos consultarlo en la dirección http://www.mediasource.com

Cienciología en Net. La problemática Iglesia de la Cienciología Internacional ha presentado sus Websites con más de 30.000 páginas de información, vídeo y sonido realizadas con las últimas herramientas de diseño gráfico y en las que caben su historia, herencia, expansión y actividades.



En total, esos sites ocupan más de un gigabyte de información en cinco idiomas diferentes: inglés, francés, español, alemán e italiano. El anuncio de este espacio en Internet tuvo lugar en una celebración anual, con la asistencia de 40.000 personas que pudieron contemplar los descubrimientos de su fundador, L. Ronald Hubbard.

Una de las direcciones de esta religión: http://www.scientology.org

Crecen los usuarios. Según un estudio realizado por Odyssey, publicado por el periódico The Wall Street Journal, el número de usuarios de Internet en Estados Unidos se ha doblado en el breve periodo que va de julio de 1995 a enero de 1996. Las cifras ascienden a siete millones y medio de casas norteamericanas con acceso a Internet.



Libros

Internet



Jose Mª Vega
Rafael Pérez Muñoz
Anaya Multimedia
128 Págs.
495 Ptas.
***

Al día en una hora es la nueva colección que Anaya Multimedia ha sacado a la venta con ese objetivo, aprender o conocer algún tema informático en breve tiempo. Y lo consigue. A pesar de sus pocas páginas este texto contiene gráficos, recuadros explicativos y capítulos muy bien estructurados y con contenido imprescindible. No es todo Internet, pero sí una importante síntesis.

World Wide Web y el ciberespacio económico-financiero



Enrique Bonsón
Guillermo J. Sierra
Rocío Fernández
Ra-ma
203 Págs.
2.500 Ptas.
***

Durante los próximos años, el crecimiento de Internet en nuestro país va a ser espectacular, siguiendo la tendencia de los demás países industrializados. Con este trabajo, los autores pretenden facilitar el acceso a los nuevos usuarios, ofreciendo una amplia panorámica de todo lo que es necesario conocer para la navegación por el Web y el nuevo gran mercado telemático mundial.

Cultura y naturaleza



InforEspaña en colaboración con AST Computer ha puesto en marcha dos Websites relacionadas con el mundo de la cultura y el medio ambiente. A partir de este mes el Zoo Aquarium de Madrid y la Ruta Quetzal Argentaria, expedición dirigida por Miguel de la Quadra-Salcedo podrán se visitados en Internet.

Dos proyectos culturales españoles que se han integrado en las autopistas de la información.

http://www.infor.es/zoo

http://www.infor.es/ruta/index.html

MundiPrensa: librería on line



Mundi-Prensa Libros, S.A., ha inaugurado una telelibrería en Infovía e Internet, con el acceso Mundiprensa como nemónico por Infovía y para La Red *http://www.tsai.es/MPRENSA*

Además del servicio de venta de libros y catalógos, Mundi-Prensa ofrece información bibliográfica de revistas y publicaciones periódicas con más de 100.000 referencias, novedades editoriales, noticias, suscripciones y conexión a bases de datos bibliográficas de diferentes Organismos Internacionales de los que esta empresa es Agente Oficial .

Así Unión Europea, ONU, UNESCO, FAO, Consejo de Europa, Banco Mundial o Fondo Monetario Internacional son algunas de las instituciones a las que Mundiprensa puede conectarle directamente.

Emissary de Wollongong



Emissary de Wollongong Group, Inc., subsidiaria del grupo Attachmate Corporation, es una herramienta Internet preparada para ofrecer un completo conjunto de servicios: archivo, navegador a través de la WWW con posibilidad de "link page" o páginas de Web seleccionadas por el usuario, news, ftp, telnet e incluso mail con opción de mensajes multimedia. Otra característica del correo electrónico de Emissary consiste en la posibilidad de separar los mensajes automáticamente en diferentes buzones. También permite realizar macros o tareas y añadirlas a la barra de menús. Esta herramienta requiere PC 386 mínimo, con 4 Mb de RAM y 3 Mb de espacio en disco duro, modem y sistema operativo DOS 5.0 o posterior, Windows 3.1, Windows NT o Windows 95.

Más información en *http://www.twg.com*



Active X de Microsoft

Este es el año de Internet para Microsoft, según afirmaban hace pocos días sus representantes en España. A esto añadían su disculpa por llegar tarde al futuro de las autopistas, ya que el gigante Gates "se ha dedicado al desarrollo de diferentes tecnologías". Ahora, ha llegado el momento de centrarse en La Red, presentando la plataforma ActiveX, un conjunto de tecnologías abiertas que dan a las páginas estáticas de Internet más dinamismo. Los documentos serán más interactivos para que los usuarios pasen del estado actual de "ver" información al de "trabajarla", con contenido activo como animaciones, realidad virtual 3D, video y otros elementos multimedia. Los Controles ActiveX permiten a los desarrolladores integrar directamente en páginas HTML una amplia variedad de componentes de software, como visores gráficos, animaciones, objetos para transacciones con tarjetas de crédito u hojas de cálculo. Además los applets Java pueden compartir espacio con los controles ActiveX dentro de una misma página Web.



Por otro lado, Microsoft está trabajando conjuntamente con Macromedia para llevar estas tecnologías a la plataforma Macintosh, aprovechando la experiencia de esta empresa en las diversas plataformas.

Las tecnologías ActiveX están disponibles dentro del Microsoft ActiveX Development Kit (MADK), que contiene más de 600 MB de información sobre Internet y de productos diseñados para ayudar a los desarrolladores que programan para Web. Además, ofrece amplia información sobre cómo utilizar las herramientas de Microsoft para soluciones Internet e Intranet. Para más información sobre cómo obtener este kit de desarrollo puede dirigirse a la dirección *http://www.microsoft.com/intdev/*

Treinta lenguas en red

La compañía israelita Accent Software International acaba de sacar al mercado un producto para la creación de páginas Web en treinta lenguas diferentes. Internet presentaba hasta ahora una limitación importante, pues casi toda la comunicación se realiza en inglés, a pesar de que solamente el nueve por ciento de la población mundial es de habla inglesa. Internet with an Accent pretende subsanar el problema del idioma en La Red con una serie de herramientas como Accent Multilingual Mosaic, Accent Multilingual MailPad, Accent Multilingual Viewer y Accent Multilingual Publisher para diseñar páginas Web. Más información en la dirección *http://www.accentsoft.com/*

CARTAS AL DIRECTOR *Ponemos a vuestra disposición esta sección a la que podréis enviar vuestras sugerencias, críticas y todo aquello que se os ocurra a la siguiente dirección de mail: cartasdirector.netmania@hobbypress.es*
o por correo a: Netmanía, Cartas al Director C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)



Hipertexto



George P. Landow
Paidós
284 Págs.
2.500 Ptas.
******

En el presente libro, George Landow se dedica a explorar lo que es, simultáneamente, una tecnología informativa radicalmente nueva, un modo revolucionario de publicación y una forma altamente interactiva de texto electrónico. Y como consecuencia, acaba desvelándonos aspectos fundamentales del novedoso y revolucionario medio informático: la multimedia.

Cibercultura



Julio Estrella
Alejandro López
Anaya Multimedia
192 Págs.
2.995 Ptas.
****

Con un diseño impecable y muy acorde con el tema Anaya ha puesto a la venta Cibercultura. Realidad virtual, redes, TV interactiva, Art Futura, Hackers, Ciberpunk, además de trucos y consejos de Internet se esconden tras estas páginas. Transgrediendo los límites del ciberespacio, los autores nos sumergen en un universo virtual de dispositivos cibernéticos, de imágenes y de sueños, un universo que nos aproximará a la nueva civilización del futuro, aunque para algunos, ya es presente.

Información al momento:
La periodicidad de Infofútbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infofútbol.

Contenidos diarios:
Además de la actualidad, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infofútbol cuenta con unos contenidos fijos que profundizan en los acontecimientos más destacados: Revista de prensa, La figura de la jornada , comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infofútbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

Hemeroteca electrónica:
Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Pero a partir de ahora eso se terminó porque Infofútbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Sin más.

Firmas exclusivas:
Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infofútbol para anlizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio.

¿Todavía no tienes MODEM ? :
Hace poco tiempo nacía el CD-ROM y hoy es imprescidible. Ahora le toca el turno al módem, que seguirá, seguro, el mismo camino. Si todavía no tienes uno te ofrecemos la excusa perfecta para conseguirlo. Estamos en los inicios de una nueva era e Infofútbol es un motivo de peso para no quedarse fuera.

Nuevo sistema de FORUMS:
El mejor sistema para entrar en contacto con todos los futbol-maníacos del país. Para expresar tus opiniones sobre cualquier equipo, sobre la selección, los árbitros, los dirigentes... o lo que tú quieras. Un foro de discusión futbolística que además incluye CARTAS AL DIRECTOR, para mejorar Infofútbol con tus opiniones, y MERCADOMANÍA, auténtico tablón de anuncios nacional para intercambio de objetos relacionados con el fútbol: libros, revistas, vídeos, camisetas, autógrafos, bufandas...

infoFUTBOL

El 1er periódico deportivo on-line en castellano

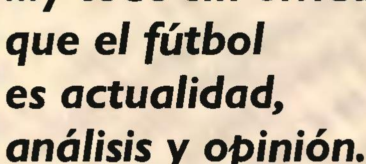


Si te gusta el fútbol y



Para estar al día en el fútbol nacional...

...en el de más allá de nuestras fronteras...



...y todo sin olvidar que el fútbol es actualidad, análisis y opinión.

BREVES

REVISTA DE PRENSA



EL COMENTARIO DE GABRIEL RUIZ



Por sólo 20 Ptas/min. independientemente del punto de España desde el que te conectes



Consigue gratis la versión beta de 16 y 32 Bits en el CD-ROM de PCMANIA





tienes módem, estás de enhorabuena.

Descubre el nuevo sistema de FORUMS

La mejor manera de entrar en contacto con los fútbol-maníacos del país...

... y de la forma más sencilla posible: tres simples "clicks" de ratón que te permitirán:

1 Seleccionar el FORUM deseado. Una vez en él, lee las opiniones de otros o introduce la tuya propia.

2 Contestar las opiniones que creas deben ser matizadas. Tan simple como rellenar un sencillo formulario.

3 Y recibir contestación a temas propuestos por ti. Verás como no todo el mundo está de acuerdo contigo...

Intercambia opiniones con otros seguidores o detractores de tu equipo



Debate sobre los temas candentes



Compra, vende e intercambia material futbolístico con otros aficionados













INDONE
YAKARTA
MAR DE JAVA
Surabaya
J A V A
http://www.symantec.com/lit/dev/javaindex.html
http://www.javaworld.com
http://www.sun.com
http://www.gamelan.com
http://java.sun.com





EL LENGUAJE QUE DARÁ VIDA A INTERNET





No se trata del idioma que se habla en la Isla de Java, ni de un recorrido por sus paradisíacas playas... **el lenguaje Java, es el recién nacido de Internet,** un bebé con un larguísimo estado de gestación, **que sin ninguna duda crecerá muchísimo.**

Desde que en 1.990 apareció el lenguaje HTML, que posibilita la incorporación de diferentes opciones multimedia dentro de Internet, impulsando la creación de lo que actualmente conocemos como World Wide Web, **las grandes compañías han ido desarrollando nuevos lenguajes multiplataforma** que amplían cada vez más éstas características y **buscando aumentar la velocidad en la transmisión** de los diferentes elementos que vayamos a incorporar a nuestra página Web en la red.



Java, conocido en los círculos profesionales como OAK, es un lenguaje de programación orientado al objeto que ha desarrollado la empresa americana Sun Microsystems.

El caso del lenguaje de programación Java es bastante curioso, ya que se empezó a trabajar en él mucho antes de que existiera la World Wide Web tal y como la conocemos actualmente. De hecho, en un principio no se desarrolló como una herramienta exclusiva para Internet, sino que se trataba de conseguir un lenguaje seguro y que fuera capaz de ejecutar el código desde diferentes plataformas.



Así pues, Java puede ser utilizado para crear aplicaciones del mismo modo que con el lenguaje C++, eso sí, habiendo mejorado los inconvenientes de este tipo de programación.

Una de las principales ventajas de este lenguaje, aunque pueda parecer que es el estar orientado a objetos (tan de moda actualmente) no es así; su mayor característica es la preciada seguridad.



Sonido y animaciones

Java permite ejecutar un entorno dónde los virus no pueden introducirse, evita que los ficheros sean borrados, modificados,... es decir, que los crackers lo tienen realmente difícil.

Parte del interés que ha despertado Java en los círculos informáticos se debe, sin embargo, a la posibilidad de integrar en las páginas Web eventos de sonido, animaciones, interacciones,... permitiendo al usuario visionar imágenes de vídeo en tiempo real, disfrutar con juegos interactivos o simplemente disfrutar con páginas Web mucho más atractivas. Por otro lado, el lenguaje Java es tan completo que permite la creación de catálogos electrónicos o formularios sin necesidad de trabajar arduamente con UNIX, facilitando mucho la labor de los programadores.

Este nuevo lenguaje ha causado en Internet una revolución similar a la que provocó en su día el HTML, aunque no está muy difundido aún. La causa directa es que si se es profano en el mundo de la programación se necesitan algunos conocimientos, puesto que su estructura es bastante similar a la del lenguaje C++, pero con unas capacidades increíbles.

De hecho, en un principio se pretendió crear este lenguaje a partir de C++, pero se encontraron dificultades para la realización de ese proyecto. Así pues, se decidió crear un lenguaje que permitiera programar de







una manera rápida, que fuera multiplataforma, seguro y con orientación al objeto. De este modo, se aceptaron aquellas características de algunos lenguajes (C++, Objective C,...) que resultaban eficaces, pero se evitaron las que eran problemáticas.

Otra de las razones para basarse en C, C++,... consistió en que se trataba de un lenguaje fácilmente reconocible, con un tiempo de aprendizaje mínimo por parte de los desarrolladores.

Lenguaje multiplataforma

La difusión experimentada por Internet y las perspectivas de futuro hacían imprescindibles nuevos enfoques a la hora de desarrollar los lenguajes, entre los que primaría ser multiplataforma. Es decir, dada la variedad de hardware y de sistemas, es necesario no restringir la ejecución de las aplicaciones a una determinada plataforma: Mac, PC, Amiga, Unix,...

Con el fin de conciliar esta diversidad de

sistemas operativos e "interfaces" de programación, se diseñó el compilador con la capacidad de introducir "bytecodes" o códigos de byte y un formato intermedio de arquitectura que les permite el movimiento eficaz entre distintas plataformas.

En el mismo sentido es muy interesante el sistema de lenguaje que utiliza Java, determinando la magnitud de los tipos de datos y el carácter de los operadores aritméticos. De este modo, se consigue evitar discordancias en la transmisión.

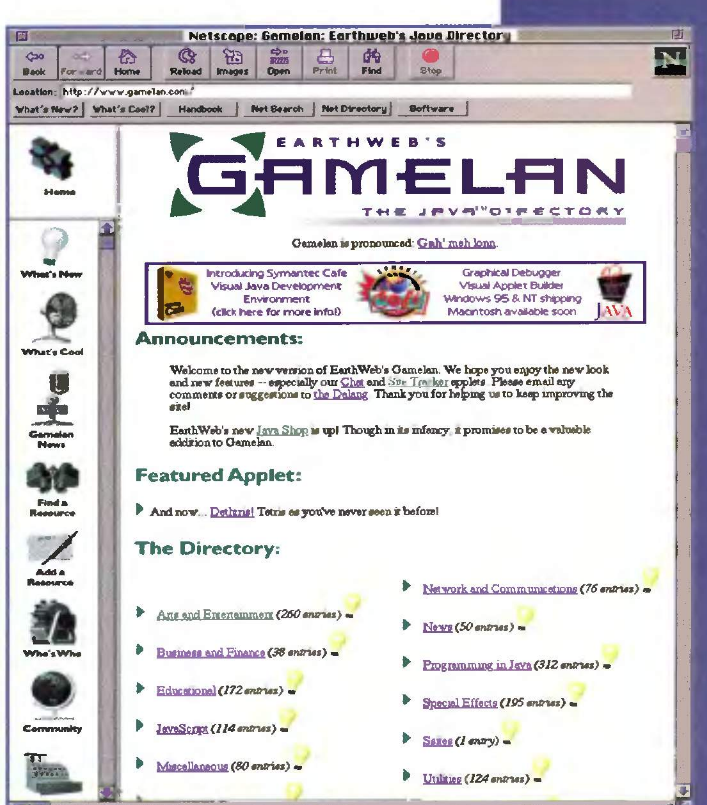
El diseño de Java se orientó hacia la búsqueda de sistemas de ejecución de códigos a través de la red, que garantizaran seguridad, una de las razones que supuso la eliminación de determinadas características del C++ y el C.

Entre las mejoras introducidas podemos destacar la no utilización de "pointers", eliminando los errores de programación que afectan a los desarrolladores en C ó en C++. El código de lenguaje Java permite resolver los errores de una manera mucho más rápida, con el consiguiente ahorro de tiempo y por otro lado, evita que los problemas surjan a última hora, cuando se haya completado el trabajo.

Dado que las conexiones a Internet son en la gran mayoría de los casos algo lentas, poder utilizar un lenguaje de programación que nos brinda la oportunidad de incorporar a nuestras páginas HTML animaciones en tiempo real es una gran noticia, pero no se trata sólo animaciones sino que también se pueden incorporar, vídeos, sonidos, música y... ¡además nos permite interactuar con las páginas Web!...

Capacidad multitarea

Hasta el momento la única forma de incorporar estos elementos es mediante la creación de "scripts" utilizando el "Common Gateway Interface" (CGI) que permite unir código HTML con "programitas" generados en C ó en lenguaje Perl, utilizados principalmente para efectuar las conexiones entre, por ejemplo, los formularios y las bases de datos.



La capacidad multitarea de este lenguaje es real, así un usuario que está utilizando el navegador HotJava puede estar bajándose un fichero, escuchando música o visualizando una animación. Esto se debe a que las librerías actúan evitando los conflictos entre las distintas tareas.

Como podemos ver y más tarde compro- ►



TUS PROPIOS APPLETS

Algunas características de los applets que conviene saber es que pueden comunicarse unos con otros en la misma página y, aunque todavía no es factible, es probable que en poco tiempo puedan comunicarse entre diferentes páginas.

Además pueden lanzar programas en el servidor mediante scripts CGI (Common Gateway Interface), no resultando nada fácil implementar este tipo de opciones.

Actualmente no es posible grabar el audio de un applet.

Si los applets parpadean, se debe a la invalidación de una parte del espacio que ocupa en la pantalla.

Para desarrollar "applets" con Java, la empresa Sun nos ofrece de una forma gratuita un entorno de programación en modo texto, disponible para los sistemas operativos Sparc Solaris, Mac Os, PowerMac, Irix (casi está completa la versión), Linux, OS/2, Digital Unix, Unix Ware, Windows NT v 3.5, 3.5.1 y finalmente, también para Windows 95.

En las siguientes direcciones de Internet podréis localizar estos entornos de programación:

IRIX *http://www.sgi.com/products/cosmo/cosmo_instructions.html*

LINUX *http://java.blackdown.org/java-linux.html*

OS/2 *http://ncc.hursley.ibm.com/javainfo*

DigitalUnix *http://www.osf.org/mall/web/javaport.htm*

Windows *http://www.javasoft.com*



baremos, la funcionalidad es una de las características que se ha querido potenciar en Java, permitiendo que se monopolice la menor memoria posible y se consiga gran rapidez de respuesta.

Ésta es una pequeña lista de las "cosillas" que podemos hacer con el lenguaje Java:

-Sonidos en tiempo real mientras alguien carga una página Web.

-Música sonando de fondo en páginas de Internet.

-Animaciones del tipo dibujo animado.

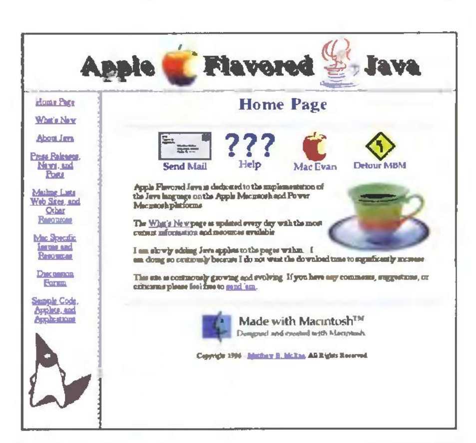
-Vídeo en tiempo real.

-Juegos interactivos multiusuario.

-Menús desplegables unidos a gráficos.

El lenguaje Java, como ya hemos comentado, ha sido desarrollado por la empresa Sun Microsystems que actualmente orienta gran parte de sus actividades hacia Internet (posee una gama impresionante de ordenadores para utilizarlos como servidores, de hecho la gran mayoría de servidores son Sun).

Este lenguaje, dado el apoyo que ha recibido de empresas tales como Microsoft y





INFORMACION JAVA

Si lo que buscamos es documentación acerca de este potentísimo lenguaje de programación para Internet, estas direcciones nos serán de gran utilidad.

http://www.science.wayne.edu/java
http://java.sun.com/doc.html
http://sunsite.unc.edu/javafaq/javatutorial.html
http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/java-http
http://www.yahoo.com/computers/languages/java
http://www.yahoo.com/computers_and_internet/internet/world_wide_web/browsers/hotjava

También podemos pertenecer a un "Mailing list" suscribiéndonos en la siguiente dirección:
http://www.javasoft.com/mail.html

O acceder a las News:
Alt.www.hotjava
Comp.lang.java

Pero si lo que pretendemos es encontrar bibliografía referente al lenguaje (eso sí, en un correctísimo inglés):
http://sunsite.unc.edu/javafaq/books.html

PRACTICA CON EL EJEMPLO

Veamos una breve muestra de programación en Java
Este pequeño applet nos muestra un "Hello World", ésta es su sintaxis:
Primero deberemos tener los programas que hemos comentado anteriormente, que Sun facilita gratuitamente y además, crear un directorio llamado JAVAHTML.
Estas líneas de código se deberán teclear en fichero de texto o en un editor.

```
Class HelloWorld {
        Public static void main (string args [ ]){
          System.out.println ("Hello World!");
        }
}
```

Para compilar el programa deberemos asegurarnos de estar en el directorio anteriormente creado y escribir JAVAC HelloWorld.java en la línea de comandos.
Aunque este pequeño applet sea extremadamente sencillo, nos dará una idea clara de como funciona el compilador y su especial sintaxis. Es muy importante respetar la diferencia entre mayúsculas y minúsculas, pues en el lenguake Java, son cosas diferentes. Una vez compilado se generará un ejecutable llamado HelloWorld.class en el directorio que habíamos creado y lo podremos visualizar llamándolo desde la línea de comandos. Su resultado no es nada prometedor, pero si dedicáis unas cuantas horas al estudio de la sintaxis, a las particularidades del lenguaje y al compilador los resultados serán increíbles.
Una de las mejores maneras de ver las posibilidades del lenguaje Java consiste en visitar alguna página Web. Sin duda, vereis las enormes posibilidades que presenta.
http://www.sgi.com
En esta página se presenta un applet de interacción de unos gráficos, desde los que aparecen unos menús.

Netscape tiene un futuro prometedor.

Semejante al C++, pero sin los inconvenientes de éste, pues es muy fácil equivocarse programando en C++, Java corrige y amplía las capacidades de C++ incluyendo los protocolos TCP/IP, HTTP y FTP en sus especificaciones. Lenguaje orientado a objetos cuyas aplicaciones finales se denominan "applets". Se constituye cómo uno de los más seguros ante la posible acción de los "crackers", ya que no utiliza espacios del sistema o de memoria "delicados" y no utiliza una semántica determinada para alterar la pila de programas o la memoria libre del sistema.



Tres componentes

Para aprender a programar en Java, no es necesario que sepamos hacerlo en C++; el único inconveniente es que de momento no está completamente desarrollado, si bien es cierto que en poco tiempo estará la versión definitiva.

El lenguaje que nos ocupa es multiplataforma, independiente del tipo de ordenador o del sistema operativo que se esté utilizando. Esto se ha conseguido mediante la generación de instrucciones de bajo nivel y un "runtime" que es específico para cada tipo de plataforma. Así se pueden generar "applets" sin temor a que no funcionen en los diferentes tipos de ordenadores existentes, ya que los "runtimes" son específicos para cada una de las plataformas. Esto, a los usuarios de nuestros amigos los PC's no ha de preocuparnos, porque como hemos comentado anteriormente, programas como Netscape v 2.0 ya incorporan la capacidad de visualizar los "applets". Por supuesto el navegador HotJava es el que está especialmente preparado para visualizar las aplicaciones generadas con Java.

Actualmente no existen versiones comerciales completamente desarrolladas para Windows NT y Windows 95. Sin embargo, podemos encontrar las betas de lo que posteriormente será este lenguaje en las direcciones que os proponemos.

El entorno de Java está compuesto por tres componentes claves: un navegador para hacer actuar "applets", un compilador para pasar el código de fuente de Java a código byte y un intérprete, para que los programas en este lenguaje puedan "correr". También será interesante un editor, un entorno de desarrollo visual y un depurador aunque estos no sean imprescindibles.

Cuando pretendamos conseguir una versión de Java nos encontraremos con que Sun Microsystems ha preparado dos versiones distintas para cada una de las plataformas, 1.0alpha3 y JDK-Beta.

La primera está compuesta por documentos, el navegador HotJava, el compilador y un intérprete de Java

La versión Beta del JDK (Java Developers Kit) no incluye un navegador para el Web de Java, sin embargo dispone de un visualizador para ver cómo quedan las aplicaciones y comprobar que no haya incorrecciones. Las variaciones que pueda haber entre ésta y la versión definitiva no serán, desde luego, significativas.

Ernesto Martí



NACIMIENTO Y DESARROLLO DE JAVA

Desde finales de los años setenta, Bill Joy comenzó a estudiar la posibilidad de crear un lenguaje que aunara las capacidades de MESA y C. Sin embargo, este proyecto se vió retrasado por la necesidad de desarrollar otras ideas.

A finales de 1.990 y tras cambios en la estructura de Sun, Bill Joy comenzó el borrador de lo que sería Java hoy; en aquel momento se pensó en realizar un entorno de objeto basado en C++, aunque el tiempo, como ya hemos comentado, demostró que no era la herramienta más adecuada.

A mediados de 1991 se empezó a trabajar con el intérprete de OAK, que más tarde conoceremos como JAVA, realizándose durante ese año las primeras pruebas del proyecto.

Durante los años que siguieron, hasta la presentación de Java y HotJava en 1995, la idea de creación del lenguaje pasó por distintos altibajos.

Etapas en el desarrollo de Java

Febrero de 1991- Se unen para trabajar conjuntamente Gosling (lenguajes de programación), Sheridan (Experto en negocios) y Naughton (experto en gráficos "Aspen").

Junio de 1991- Se empieza a desarrollar el intérprete de OAK por parte de Gosling.

Agosto de 1991- OAK y Aspen se unen funcionalmente.

Marzo de 1992- Jonathan Payne se une al equipo. Después será uno de los padres de la criatura (Escribirá parte de HotJava).

Abril de 1993- Aparece el primer navegador gráfico para Internet, el famoso Mosaic 1.0

Febrero de 1994- Se crea la primera idea de negocio basada en OAK, se pretende crear CD-ROMS en línea. Se presenta el proyecto a SUN MICROSYSTEMS.

Junio de 1994- Se inicia el proyecto "Live-Oak". Diseñado por Bill Joy.

Julio de 1994- Se empieza a experimentar sobre las posibilidades de OAK para Internet.

Septiembre de 1994- Payne y Naughton comienzan a desarrollar un programa llamado "WebRunner" que posteriormente será el "HotJava". 13 días más tarde se presenta el prototipo a los directivos de Sun.

Otoño de 1994- Se implementa el compilador de Java.

23 de Mayo de 1995- Sun anuncia Java y HotJava.

EDUARDO ALVAREZ

Director Técnico de Sunsoft España, nos habla del futuro de Java

"Java es la pieza que faltaba para conseguir que las aplicaciones funcionen de manera dinámica segura e independiente de las plataformas. NO HEMOS INVENTADO NADA"

JAVA es el lenguaje de Sun Microsystems que llenará las páginas Web de Internet en un futuro no muy lejano, y así nos lo confirma Eduardo Alvarez, Director Técnico de Sunsoft España, en una interesante entrevista que a continuación os detallamos.

Con un concepto empresarial bastante atípico basado en la competencia de todas las compañías del grupo a pesar de la distribución de los diferentes campos a desarrollar. *"Sun se encuentra dividida en varias empresas -nos explica Eduardo Alvarez- distintas. Aquella que comercializa hardware, otra de software que es SunSoft, y finalmente, una tercera denominada JavaSoft que es la propietaria de Java. Ésta licencia su tecnología a compañías internas y externas y entre las primeras se encuentra SunSoft, que a su vez genera un producto de desarrollo que se llama WorkShop Java" "Lo que se pretende es que todas las compañías que están dentro del grupo compitan entre ellas"* concluye.

APLICACIONES SEGURAS

La idea de Java no es nueva, más bien antigua, pero lo novedoso es que permite crear aplicaciones en la Red de una forma sencilla, porque posee unas determinadas características que lo hacen posible. *"Es la primera vez que se crea un lenguaje que genera aplicaciones seguras en sí mismas, aplicaciones que no puedan tener virus, ya que antes de ejecutarse pasan por controles suficientes para garantizar que vengan de donde vengan, de dentro o fuera de la red, sean válidas"* nos confirma Alvarez.

Otra característica de Java es el tamaño de las aplicaciones. *"Pequeños módulos que pueden venir de sistemas distintos, de máquinas diferentes, etc... La aplicación se irá ejecutando y se extraerán los módulos según sean necesarios"*. Lo que convertirá en innecesario instalar y actualizar software, porque las aplicaciones "mágicamente" ejecutarán la última versión y lo usuarios no deberán preocuparse de dónde está, ni cómo está.

Una tercera idea básica consiste en la independencia de la plataforma de trabajo, algo que Eduardo Alvarez considera sencillo de realizar *"de una manera tan fácil como haciendo que el lenguaje sea interpretado. De pronto si que va a ser posible un*



La versión beta de JAVA WORKSHOP está incluida en el CD-ROM de Pcmanía nº 43

mercado de objetos. Vamos a poder montar una tienda de objetos y la gente los va a poder adquirir, independientemente de una aplicación más o menos grande, como si estuvieran integrados en su entorno con el fin de trabajar con ellos".

SunSoft da un paso más y lleva todo esto a Internet con lo que *"ya no tienes que interpretar una aplicación, ni actualizar software e incluso, éste último puede estar o no en tu empresa"*.

CAMBIOS EN EL ENTORNO DE TRABAJO

Toda una revolución en el entorno de empresa con cambios importantes en el puesto de trabajo. *"Si la empresa tiene una Intranet, red interna que cumpla las condiciones mínimas con los protocolos básicos de Internet, se va a poder trabajar con aplicaciones que están en la empresa y con módulos que estén fuera".*

"Así el trabajador tendrá sus aplicaciones en su browser Web y lo mismo que está recibiendo un texto o un gráfico, recibe una aplicación de facturación o una conexión con una base de datos" apunta Eduardo, quien además nos desvela el futuro que le depara a Internet y a los ordenadores personales conectados a ella. *"Si yo fabricara una especie de PC que sólo interpretara lenguaje Java, reduciría un montón el coste y simplificaría muchísimo todo. Con conexión a la red, monitor, teclado, ratón, quizás un puerto de serie o paralelo y no necesito más, es lo que llamamos un Java Terminal o un "Network Computer", la evolución de los terminales."* Un nuevo tipo de ordenador más barato, con aplicaciones que vienen y se ejecutan localmente.

"Cuando los protocolos de Internet se normalicen en las empresas, utilizaremos este tipo de ordenadores, lo cual no significa que vaya a desaparecer el que estamos utilizando, sino que la gente comenzará a plantearse cuando es necesario un netcomputer o un PC" vaticina Eduardo Alvarez.

El responsable técnico de SunSoft en España defiende este tipo de terminal sopensando incluso el coste del cambio. *"Hablamos de bajar el coste de los sistemas de información que tenemos, el coste básico es hacer funcionar todo el sistema durante todos los días del año. Usuarios habituales y actuales de PC, sin perder las ventajas de éste pueden utilizar un nuevo tipo de herramienta, que permitirá además la aparición de una nueva industria"* porque para vender software no se precisarán compañías de enorme tamaño tal y como apunta Eduardo Alvarez. *"Observa el caso de Netscape, una pequeña empresa con muy poca gente... Tenemos ahora una herramienta que hace aplicaciones, independiente de la plataforma que además garantiza la compatibilidad que sea más segura".*

EMPRESAS A LA CARRERA

Y efectivamente, parece que Java abriría un nuevo mercado de comercio de pequeñas empresas en las que *"un grupo de pocos individuos, 10 ó 15 personas, ya que es muy complicado mantener grupos más grandes y homogéneos en este medio, podrían trabajar en estas aplicaciones, y con un mecanismo para venderlas sin tener la máquina marketing de la que disponemos las grandes empresas, pronto el usuario doméstico sería capaz de comercializar aquello que está haciendo. Un pequeño mecanismo para que esas compañías puedan trabajar, un objetivo, un paso más".*

Otro objetivo en el punto de mira de SunSoft es el usuario de Internet casero. *"Pretendemos que saque más partido a La Red. Qué ocurriría si al televisor le añadieramos un intérprete Java, qué pasaría si en la línea telefónica o en la televisión por cable hiciéramos la conexión con la línea, pues que tendríamos una máquina Web, pero con una pequeña diferencia, sigue funcionando como televisión, es decir, lo enciendo y lo apago, no sé nada de su funcionamiento, ni quiero saberlo"* continúa Alvarez desvelándonos la filosofía de empresa de Sun Microsystems. *"Nosotros, concebimos como filosofía general de la empresa que el sistema de información o puesto de trabajo de una persona que no es informática, que no le gusta la informática sino que la utiliza como herramienta, tiene que manejar el sistema como si fuera un televisor, un coche o un bolígrafo. Otra cosa es el servicio técnico".*

"El usuario necesita un puesto de trabajo que haga su tarea dia-

ria, no tiene porque saber nada técnico, ni revisiones, ni actualizaciones" En Sun trabajan pensando en esta idea y han decidido que para facilitarlo la única solución es quitar el problema, haciendo que no exista ni el concepto de software, ni de instalación, ni otros muchos. *"Hemos visto, afirma rotundamente Eduardo, que no es necesario, la gente navega por Webs, por mil sitios de información y no precisa de ninguna clase técnica. Java es la pieza que faltaba para conseguir que esas aplicaciones funcionen, aplicaciones en la red dinámicas, seguras e independientes de plataformas"* y reitera lo ya afirmado *"no hemos inventado nada, necesitabamos un lenguaje lo suficientemente compacto y éste es Java".*

AUTOPISTAS CON PEAJE



En cuanto a redes se prevé que a corto plazo Java sea útil en el entorno Intranet de empresa, es decir, en la red interna de las compañías con Webs internos en los que los individuos buscarán la información que precisen. *"Se estima que los servidores Web internos superarán con mucho a los externos para el año 2.000. En la red Internet está por verse como se desarrollará el tema de las velocidades, pues si yo pongo una autopista de catorce carriles, pero coloco más coches de los que caben..."* a lo que Eduardo Alvarez añade otra previsión. *"Vamos a ver hasta dónde se puede ir creciendo sin más (Internet), pero igual se crean redes rápidas para aquellos que paguen más, como un peaje. Si pagas más vas por la carretera rápida, si pagas menos vas por la regional".* En este momento las aplicaciones Java se ven muy claras dentro de determinado círculo, en el entorno interno de la empresa o en estas autopistas privadas y de pago. *"Internet se equilibrará más y aparecerán fórmulas de trabajo distinto con aplicaciones más complejas e incluso utilizaremos las aplicaciones que nos interesen de la red. Java es algo tan sencillo como coger aquella aplicación que más nos interese, parece la manera de navegar del futuro".* La competencia actual de Java, HTML, parece quedar fuera de juego. *"HTML tiene el encanto de la sencillez, pero las páginas son más frías. Existen empresas que ya están integrando aplicaciones Java porque les resulta mucho más fácil. En Sun hemos inventado una cosa llamada «la compilación sobre la marcha» y seguimos trabajando en ello".*

HOST VIRTUAL

Otro lema de SunSoft es no competir con sus partners, de ahí que no se haya puesto en marcha un browser. *"HotJava no es un browser, es un producto de demostración, para saber qué se puede hacer con Java. Se trata de un programa, de una aplicación que aprende, por decirlo de alguna manera. Inicialmente HotJava no sabe hacer nada, pero tiene un protocolo que aprende. No hacemos productos que compitan con nuestros partners. Cada uno en su negocio".* Alvarez afirma que tampoco *"tiene ningún sentido ocultar la información que sabemos. Si la tienes ponla y si la competencia saca algún producto mejor que el tuyo, pues corre más. Es importante que el cliente tenga la fiabilidad absoluta de que no depende de nosotros exclusivamente".*

A pesar de todo lo dicho SunSoft nos advierte que aún queda mucho por hacer. *"JavaSoft ha construido una herramienta de desarrollo con aplicaciones Java, denominada WorkShop Java, así de sencilla. Faltan todavía muchas cosas por hacer, notamos muchas carencias y estamos trabajando en ello".*

Eduardo nos adelanto algunas novedades que ya se están haciendo como el Chip Java: placa de silicio con el código de este lenguaje que surgirá en máquinas, televisores, videojuegos (Sega ya anunciado que incorporará Java a sus nuevos juegos), etc. Y nos confirmó la existencia del futuro ordenador *"Network Computer será el ordenador del futuro con un Host Virtual, es decir, no sé con que servidor trabajo, ni quiero saberlo, con las aplicaciones que necesite el usuario, ya sean complejas o sencillas, y desde cualquier lugar del mundo. De hecho ya está inventado".*

Montse Fernández



La prensa cambia el papel por páginas Web en Internet

NOTICIAS electrónicas

Los periódicos que se publican en Internet y en otros servicios on line son ya varios cientos y **la cifra aumenta imparable cada día**. Ya a finales del año pasado tuvo lugar en Barcelona el 17° Congreso de la Society of Newspaper Design (SND), en el que la tercera parte de las sesiones estuvieron dedicadas a la **prensa electrónica**, tema que curiosamente nunca habían tratado en sus encuentros. Este hecho, como tantos otros que se vienen produciendo, han llevado a la redacción de Netmaní@ a elaborar el presente reportaje.

El lector del diario on line puede recibir las últimas noticias en el instante en que se producen.



La prensa digital surge como revolución no para cambiar los hábitos de los lectores de periódicos, sino ampliando el número de adictos a las noticias detalladas y documentadas.

En estas páginas mostraremos las claves de lo que va a suponer, y está suponiendo ya la edición electrónica: un complemento del papel como soporte básico de la edición, la ruptura de los clásicos conceptos de maquetación y diseño de publicaciones, la ausencia de factores de distribución e información a la carta, y en muchos casos, con atención personalizada al lector...

La irrupción de la prensa y del mundo de la información en las comunicaciones electrónicas no está exenta de problemas, algunos de índole técnica y otros culturales. Y no sólo por parte de los lectores sino de los propios editores de los medios de información, así como de los responsables de nuevos productos editoriales y comerciales del sector.

Como es bien sabido, la práctica totalidad de las publicaciones se escriben, maquetan e imprimen electrónicamente. Algunas llegan al lector en formato



electrónico, lo que hoy en día se limita a dos soportes: el CD-ROM y las redes de comunicaciones. Netmaní@ ha realizado un análisis sobre aquellas que están disponibles en la red, y que pueden ser consultadas por todos los que tengan acceso a Internet en las direcciones que facilitamos en el cuadro anexo.

Pioneros de la edición electrónica on line

Los primeros periódicos y revistas que publicaron on line lo hicieron a través de distintos servicios de mensajería electrónica, las BBS (Bolletin Board Service).

En Estados Unidos los pioneros como el San Jose Mercury News, con su «Mercury Center», se sirvieron de American On Line, Compuserve o Prodigy.



En España desde el año 1994 podemos encontrar en la red «El Periódico de Cataluña», y a partir del pasado año, el «AVUI» y «La Vanguardia», luego se incorporaron el «ABC», los suplementos del diario «El Mundo» e incluso algunos periódicos de tipo regional.

La mayoría de los medios que actualmente publican en Internet utilizan los formatos PDF de Adobe Acrobat y nos hacen llegar una foto de la página que consultamos. La razón de este proceso se debe a lo sencillo que resulta y la facilidad con la que permite explorar el medio on line. De este modo, el periódico o la revista tienen una presencia en Internet y pueden empezar con una inversión asequible, permitiendo además que posibles lectores de otras partes del mundo puedan tener acceso a las noticias de la localidad de donde proceden o de alguna zona



geográfica de su interés. La edición Internet del diario barcelonés AVUI, pionero en nuestro país -si bien sus contenidos aparecen exclusivamente en catalán-, registra centenares de accesos diarios de catalanes residentes en el extranjero o de estudiantes de catalán de todo el mundo. Lo que ha motivado a la dirección de este diario a invertir los recursos necesarios, para saciar la avidez de los lectores que consultan el diario a través de la red.

Pero una reproducción en PDF de un periódico no es una publicación on line, sencillamente estamos sustituyendo el fax por un medio más moderno y funcional.

Hay multitud de facetas que diferencian a la publicación en Internet.

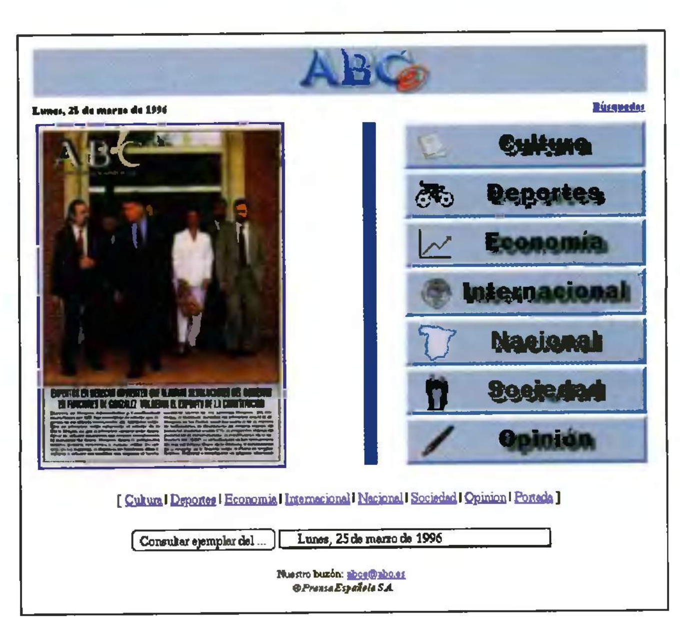
Soporte

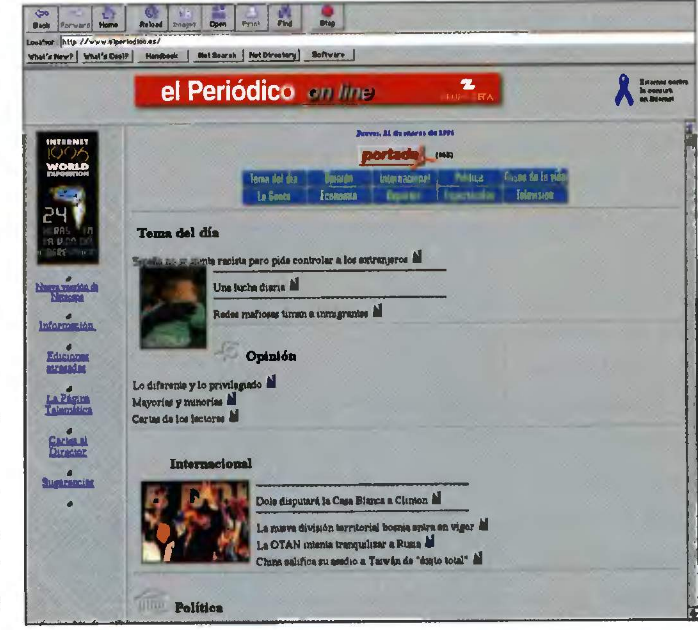
El soporte sobre el que aparecen los diarios o revistas en la red supone un cambio radical en cuanto a la concepción de lo que tradicionalmente entendemos por prensa escrita. En primer lugar, nos situamos ante una pantalla o monitor, lo que representa un cambio total de formato.

Nos encontramos con unas proporciones nuevas en lo que a maquetación y diseño se refiere, principalmente impuestas por unas limitaciones de espacio físico, puesto que el tamaño que normalmente es utilizado para imprimir en papel no encaja en el monitor.

Pero además, como es bien sabido, la capacidad de concentración en la lectura, frente a un monitor disminuye bastantes enteros, y si a esto añadimos que el texto es de una extensión importante, la dificultad aumenta considerablemente.

Incluso los que están acostumbrados a pasar horas delante de ellas, acaban imprimiendo cualquier texto que tengan que leer con atención y tenga más de dos páginas. En una pantalla podemos leer con toda comodidad titulares y textos cuya extensión sea relativamente pequeña, seleccionar opciones en menús y gracias a los enlaces o links del WWW navegar entre páginas de información. Los artículos de fondo y los grandes reportajes requieren del soporte papel para disfrutar de una buena lectura.





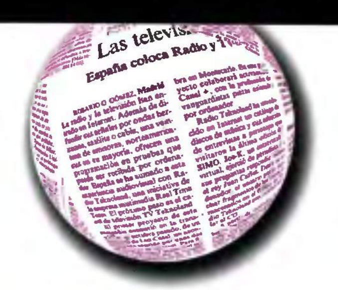
Los contenidos

Aunque parezca paradójico, el medio electrónico permite publicar una cantidad de información superior al de su homónimo en papel. Los periodistas al elaborar un artículo cuentan con un volumen de información superior al que finalmente ve la luz en el medio escrito, y que en muchos casos se queda fuera de las páginas por problemas de espacio y sobre todo, en detrimento del interés general.

Por otra parte, a todos los lectores no les interesa el mismo tipo de información, y muchos temas se quedan fuera de una publicación porque se les anteponen otros. Pero esa información descartada en un principio para el soporte papel, puede publicarse en la versión electrónica. Es posible, incluso, encontrar más información. Se puede consultar el número de ayer, de la semana pasada o de hace meses -a modo de hemeroteca-. El lector interesado en un tema concreto puede consultar los antecedentes que han dado lugar a un conflicto o un suceso importante. La mejor manera de obtener una visión clara de los acontecimientos actuales es echar una mirada atrás para comprender de dónde parte lo que en la actualidad nos preocupa o entretiene.

La navegación

La principal diferencia entre el soporte papel y la difusión on line es la navegación. El



mecanismo de navegación sobre el papel es conocido: consiste en hojear rápidamente las páginas.

Este sistema es relativamente rápido y permite obtener una idea general del contenido total de la publicación, para luego pararnos a leer con más detenimiento aquello que nos interesa. Ahora bien, para el acceso a una información concreta sólo contamos con el auxilio de dos herramientas, el sumario y nuestro conocimiento de la publicación en concreto. Y aún así, es posible que tengamos que recurrir al hojeo para después de un largo rato descubrir que no hay nada sobre el tema de nuestro interés.

En cambio, una publicación electrónica nos aporta los índices o menús jerárquicos, las ventanas de búsqueda y los enlaces -links- entre artículos o páginas.

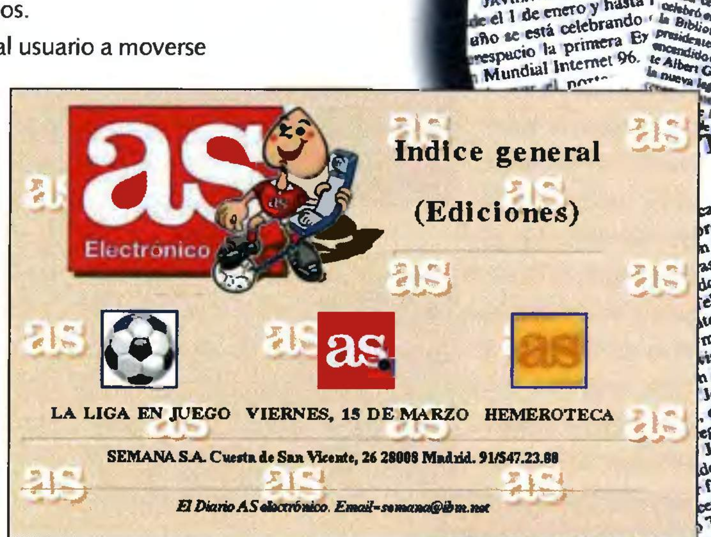
En un medio de información escrita, las secciones quedan muy limitadas por su contexto, de modo que el lector ha de pasar tantas páginas como sea necesario para encontrar lo que busca, mientras que en una publicación electrónica puede llegar a ella directamente e incluso por diferentes puntos de clasificación o secciones, puesto que si un artículo contiene información deportiva, un suceso y un evento social al mismo tiempo, puede ser localizado por alguna de las tres secciones en las que se encuentra, es decir, deportes, sucesos o sociedad.

Los mecanismos de búsqueda aportan una ventaja más al medio electrónico. Si el usuario tiene muy claro lo que desea, no tiene más que teclear unas pocas palabras en un recuadro y, si esa información existe, aparecerá una lista de enlaces a las páginas en las que se encuentra.

Este mecanismo puede alcanzar una gran potencia si la publicación ha enriquecido su base de datos no sólo con su ejemplar del día sino con toda su base documental y con una serie de bases de datos de otros organismos.

Los enlaces ayudan al usuario a moverse por el contenido de un texto y posibilitan una búsqueda a nuestra medida. Si cada vez que aparece el nombre de un personaje famoso, éste aparece ligado a una biografía o a una enciclopedia de personalidades con todos los datos que se tiene de él, incluyendo nuevos enlaces a otros artículos en los que ha aparecido su nombre o imagen, podremos realmente navegar por la información, completándola en sus aspectos más interesantes.

Un artículo sobre el último atentado de ETA puede llevarnos a un despiece sobre HB o al comunicado publicado por el diario Egin en el que el comando reivindicaba la acción, o bien proporcionarnos una relación exhaustiva de los destrozos causados por la banda a lo largo de su historia,



La prensa digital supone la ruptura con los clásicos conceptos de maquetación y diseño



las fotos de los terroristas más buscados o unas infografías que recrean el itinerario seguido por los ejecutores del último acto terrorista, la celebración de un concierto para pronunciarse en contra de la violencia o un artículo de opinión de algún analista de prestigio.

El tiempo real

En el mundo de la informática tradicional el término tiempo real servía para definir aquellos procesos que actualizaban la información tan pronto como se producían los cambios. En el campo de la información el tiempo real hace alusión a que la publicación se ha quedado obsoleta tal y como sale de la prensa.

Este hecho marca una clara ventaja para la radio y la televisión, pero también para un diario on line correctamente mantenido. Los redactores pueden ver publicados sus textos tal y como acaban de escribirlos y aquellas noticias de agencia que no necesitan tratamiento pueden pasar directamente a la publicación. Logrando que el lector reciba en cualquier momento los últimos datos que se poseen en el instante en que consulte la publicación.

El diseño

Este nuevo medio requiere también una nueva manera de presentar la información. Diferente tipografía, diferente estructura del contenido del artículo, utilización creativa de los colores, etc. Por ejemplo, es muy habitual en los periódicos on line tener una página resumen de cada sección en la que aparece el titular y el subtítulo de una noticia, lo que permite al lector adquirir rápidamente los contenidos básicos del acontecimiento de su interés.

La clásica portada con el arranque de las cuatro o cinco noticias más destacadas del día sufre en la publicación electrónica una transformación hacia un formato que se asemeja a las portadas de las revistas o bien dando lugar a un compendio conformado por la cabecera de la publicación y un primer índice general, que eso sí, en la mayoría de los casos aparecerá con unos contenidos considerablemente más completos.



Hay ejemplos muy significativos de las distintas líneas de diseño que se están siguiendo en el campo de la prensa digital. El «Mercury Center», versión electrónica del San José Mercury News y uno de los decanos de la prensa electrónica, la revista «Wired» o el diario «USA Today», los diarios españoles on line, «AVUI», «El Periódico de Cataluña», «La Vanguardia» y el «Sport», pioneros en nuestro país -y con anterioridad, El «Comercio de Gijón» que supuso la avanzadilla de la prensa diaria on line en España-.

La financiación

Internet ha sido desde sus comienzos un mundo de libre intercambio de información, si bien se avecinan malos tiempos a este respecto por parte de la administración Clinton, que ya ha comenzado por regular

PRENSA ESPAÑOLA EN LA RED

A continuación os mostramos las direcciones de los pioneros en el ámbito nacional. Algunos os pedirán que os registréis, pero este detalle es tan sólo para controlar el número de consultas que recibe el servicio. Os encontraréis con algo así: "El servicio es gratuito. No obstante, y solamente para tener datos de accesos, le pedimos que esté registrado. Si no lo está, hágalo aquí. Si ya está registrado teclee los datos de entrada y podrá acceder a todos los servicios que le ofrecemos".

AVUI	http://avui.scinet.upc.es/index.html
El Periódico	http://www.elperiodico.es
ABC	http://www.abc.es
La Vanguardia	http://vangu.ese.es
Sport	http://www.servicom.es/sport
El Mundo	http./www.offcampus.es/elmundo.campus
	http://sudinero.el_mundo.es

Otros diarios que se pueden consultar en la red son:

La Voz	http://www.intercom.es/lavoz
Canarias7	http://www.step.es/canarias7/index.html
El Correo Gallego	http://www.ozone.es/
La Gaceta de los Negocios	http://negocios.com/
Diario AS	http://www.diario-as.es
La Crónica de Almeria	http://www.hispacom.es
Empordà en línia	http://www.intercom.es/emporda



USA TODAY
YOUR NEWS - WHEN YOU WANT IT
NEWS
SPORTS
MONEY
LIFE
WEATHER
THE BIG DANCE
YOUR GUIDE TO THE NCAA TOURNAMENT
Men resume NCAA play at Sweet 16 Regional sites
SCORES

los contenidos de los Webs que contengan pornografía o información de mal gusto.

Posteriormente, las primeras empresas en aparecer en el WWW lo hacían por motivos de marketing o para informar de sus productos, y por lo tanto tampoco cobraban por ello. En cambio, las editoriales viven de vender su información, por lo que no parece lógico que se haga de forma gratuita.

De todos modos, una gran parte de las publicaciones on line lo han hecho por dos motivos. En primer lugar les ha interesado entrar en un medio del que tienen el convencimiento que forma parte del futuro de su negocio.

Por otro lado, el costo es relativamente barato, si no se tiene grandes ambiciones, más bien al contrario: basta con dedicar a ello un profesional del periodismo y alquilar el espacio de un servidor WWW a un proveedor de este servicio.

Ahora bien, si se quiere hacer una auténtica publicación on line, realmente adaptada al medio como es el caso del San José Mercury Center, que cuenta con más de 20 personas dedicadas en exclusiva a la versión electrónica del diario, es necesario tener las mismas fuentes de ingresos que la publicación en papel: publicidad y lectores de pago o suscriptores.

La publicidad electrónica puede ser mucho más efectiva que la habitual en soporte papel. Un faldón -aunque habitualmente está en la cabecera y no en el pie- puede contener la información que queremos comunicar y además enlazar con el servidor de la empresa anunciante, para desde allí ampliar los datos de nuestro interés.

Número de visitantes

Por otro lado, podemos saber en todo momento el número de visitas realizadas a esa página y conocer así el número mínimo de impactos del anuncio. Y esta cifra sería mínima, porque los mecanismos como la memoria caché de los programas navegantes o incluso de algunos servidores permiten que a menudo alguien pueda ver la página sin necesidad de acceder al servidor. En definitiva, la prensa electrónica se ha revelado no como una amenaza latente contra la tradicional, sino como complemento perfecto para aquellos que buscan la posibilidad de adquirir otro tipo de datos que de ninguna manera podrían incluirse en el soporte papel, tanto por contenido, como por estructura.

E. T. Fernández

zines
on-line publications

EL KIOSCO ELECTRÓNICO

Además contamos con un kiosco electrónico al que podemos acceder en la siguiente dirección -aunque sólo nos facilitará información de periódicos anglosajones-:

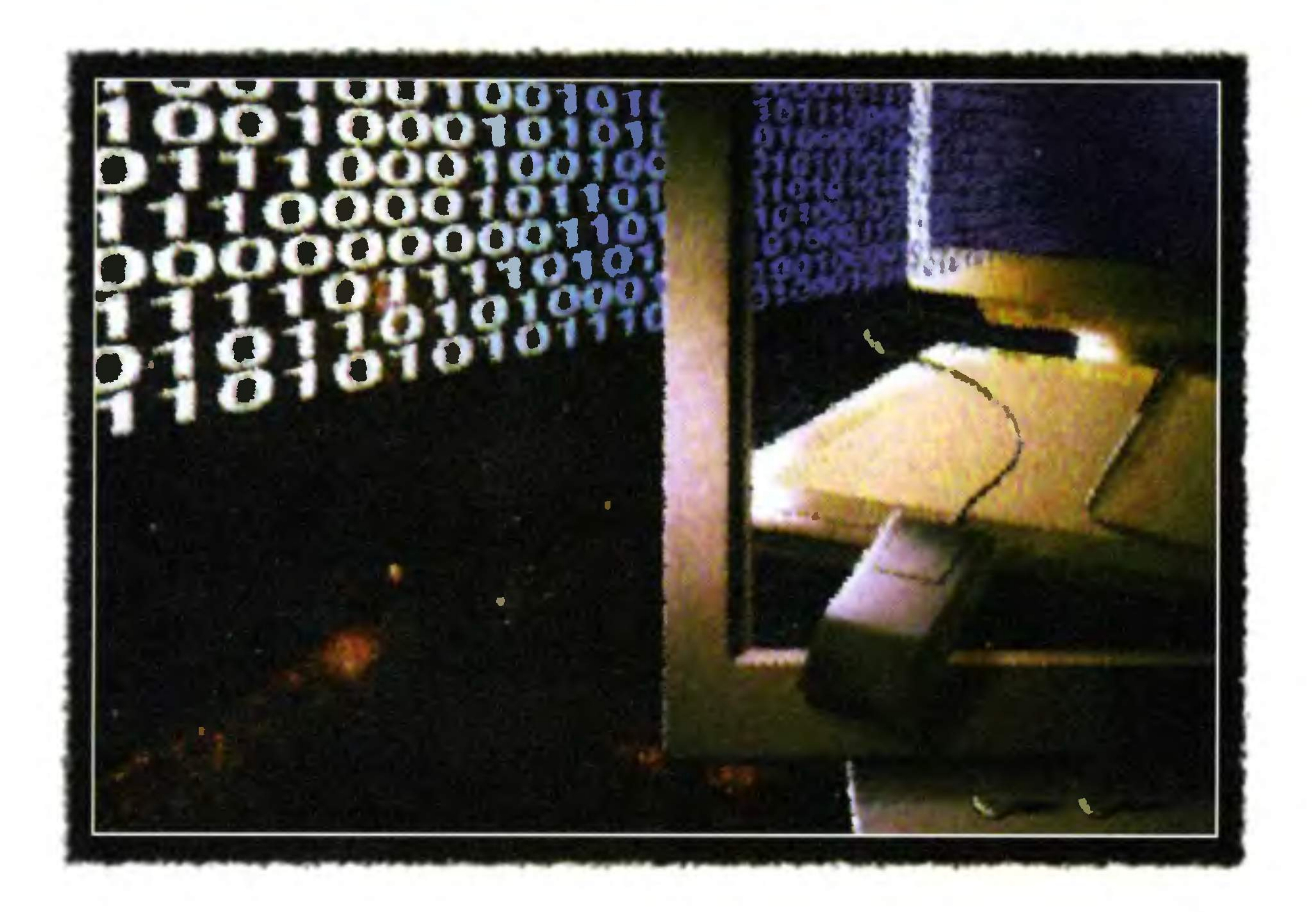
http://www.enews.com/

Otras direcciones de prensa extranjera:

The Internet Newspaper	http://www.trib.com
InterText	http://etext.org/Zines/InterText/
On line Zines	http://www.etext.org/Zines
The WWW Virtual Library	http://www.cais.com/
Daily News Free Internet Sources	http://www.helsinki.fi/~lsaarine/news.html
Nando.net	http://www.nando.net
Netsurfer Digest	http://www.netsurfer.com/
Daily news	http://www.cs.vu.nl/~gerben/news.html
USA Today	http://www.usatoday.com/
CNN Interactive	http://www.cnn.com/
El periódico de Silicon Valley	http://www.sjmercury.com



TELNET



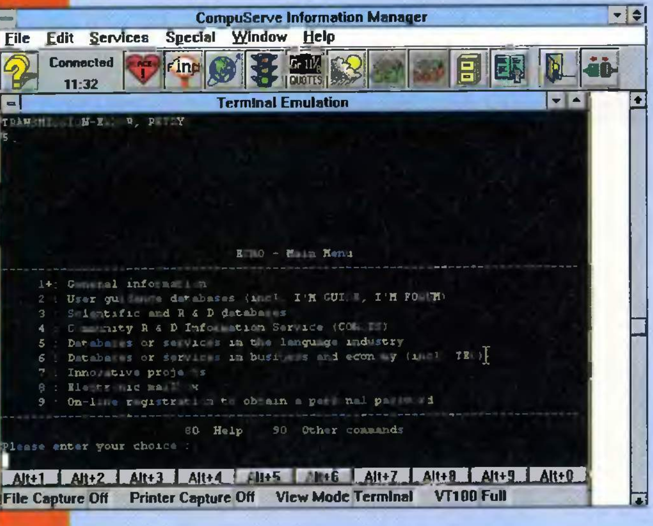
Las distancias han dejado de existir, y ésta es sin duda, una de las consecuencias más importantes del trazado de las autopistas de la información. Internet nos permite conectar con cualquier terminal y trabajar con él, por muy alejado que éste se halle mediante un servicio denominado Telnet.

Conexiones remotas

Qué es Telnet

Telnet es una aplicación de emulación de terminal que hace posible la conexión a un ordenador remoto y la utilización de sus recursos como si nuestro equipo fuese un terminal suyo, como si la conexión fuese física, tangible y cercana.

La utilización de esos recursos se lleva a cabo de forma totalmente interactiva: las órdenes tecleadas en nuestro ordenador son enviadas al host y éste, una vez procesadas, nos devuelve los resultados de nuestra petición. No es nuestro equipo el que trabaja (se limita a servirnos de vehículo de conexión) sino que es el servidor al que hemos accedido el que procesa y nos enseña en nuestra pantalla los resultados de su trabajo. Convertimos así nuestro equipo en lo que se conoce en sistemas multiusuario como "terminal no inteligente".



El acceso en modo terminal a un ordenador mediante Telnet se realiza en modo texto y generalmente los host que disponen de este servicio son servidores Unix o VMS. Son, por tanto, comandos de estos sistemas operativos los que hay que utilizar generalmente para conseguir que el equipo trabaje para nosotros (a veces disponen de un sistema de menús que guían al visitante por las aplicaciones disponibles).

Hasta hace poco, para utilizar Telnet era necesario disponer de una cuenta en un host, para poder así, una vez controlado nuestro acceso mediante la comprobación de una clave, utilizar sus recursos, ejecutar las aplicaciones en él contenidas o disponer de un pequeño espacio propio para guardar ficheros y administrar nuestro propio correo.

Telnet era y sigue siendo, una herramienta utilizada fundamentalmente por instituciones académicas como la Universidad, organismos de carácter científico como el INRIA francés, instituciones públicas como la Biblioteca Nacional y grandes empresas como IBM, que ponen a disposición de las comunidades científica y académica, del público en general y de sus partners, respectivamente, sus recursos, creando además un foro participativo que permite al sistema nutrirse de las aportaciones en forma de trabajos y de las experiencias de sus usuarios.



La explosión del fenómeno Internet ha popularizado, aunque bien es cierto que en menor medida que otros servicios, Telnet. Muchos servidores permiten, mediante esta aplicación, el acceso "anónimo" (anonymus) o como "invitado" (guest) a determinadas aplicaciones poniendo a disposición de los cibernautas uno de los servicios más antiguos y una de las herramientas más poderosas disponibles en la red. Se abre así al público en general, la posibilidad de acceder a sitios antes reservados a un pequeño grupo de usuarios privilegiados.

Además, ya no es imprescindible trabajar con un terminal Unix o VMS sino que existen "clientes Telnet" en entornos microinformáticos, como DOS ó Windows, con los que podemos conectarnos a cualquier servidor Telnet. Sin ir más lejos, tecleando en la ventana que se abre con la opción Open New Location del menú File del popular Netscape (telnet:// [dirección]), se ejecuta un cliente Telnet incluido en Netscape que se conecta a la dirección solicitada.

El conocimiento de ésta es precisamente el siguiente problema a resolver, una vez que se dispone del cliente Telnet, ¿A dónde se puede llamar para encontrar la información deseada? Todos conocemos los servicios de búsqueda Web como Lycos, WebCrawler o Yahoo. Pues bien, cuando lo que queremos buscar es una dirección de un servidor Telnet, además de estos archiconocidos "buscadores", podemos utilizar Hytelnet. También en este caso podemos hacerlo de dos formas, bien cargando en nuestro ordenador una versión de un cliente Hytelnet o utilizando uno de los servidores públicos, vía Telnet que permiten utilizarlo (por ejemplo info.mcc.ac.uk ó rsl.ox.ac.uk con login hytelnet).

La magia de Telnet

"El teatro posee una magia que lo distingue de la TV o el cine". Son muchos los actores que piensan así, sin efectos especiales, trucos de cámara, posibilidad de utilizar innumerables escenarios, personajes irreales y fantásticos.... Apenas un decorado y los actores frente al público, casi interactuando, la interpretación en estado puro.

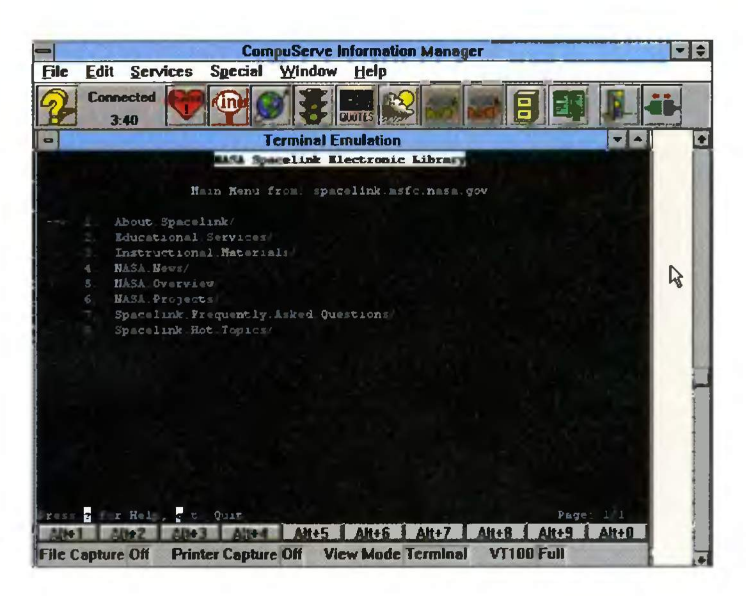
Está claro que la estrella actual de La Red es WWW, el servicio de consultas de hipertextos con gráficos, colores, animaciones, sonido... toda la batería pesada de la multimedia. Sin embargo, no cabe duda que la sensación es especial cuando la conexión se realiza con Telnet. No hay gráficos, apenas algún banner en la pantalla de bienvenida es la mayor concesión a la estética. Y a continuación, un terminal en modo texto, un casi olvidado ya, pequeño cursor rectangular parpadeante. A pesar de esta desventaja gráfica y de cierta lentitud, como el teatro, tiene su magia.

Seguramente no se percibe la misma sensación, ni se entiende tan nítidamente el concepto de "aldea global" cuando se observa una página Web o se recibe un mensaje a través del correo electrónico.

Modos de trabajo, puertos, emulación de terminal y secuencia de escape

Desde el punto de vista de la herramienta utilizada, se pueden considerar fundamentalmente dos formas de trabajo: mediante la utilización de la aplicación Telnet contenida en un Sistema Operativo como Unix ►







del que se sea usuario o usando un cliente Telnet instalado en un PC con MS-DOS o Windows o en un Mac. Y si lo que se considera como criterio son los privilegios de acceso, la clasificación también es doble: como usuario autorizado, es decir, con cuenta, o por el contrario, de manera anónima como invitado.

Es bastante usual que cada servidor Telnet albergue varias aplicaciones distintas. Para distinguir a cada una del resto se le asigna un puerto, que en este caso no es más que un número identificativo de la aplicación y no el concepto de dispositivo físico que estamos acostumbrados a utilizar. Con este sistema de "puertos" el servidor puede separar el tráfico generado por la utilización pública de cada una las aplicaciones contenidas en él.

En estos casos, para conseguir la conexión deseada es necesario añadir a la dirección del host remoto el número de puerto. Por ejemplo, mientras culine.colorado.edu:859 es la aplicación contenida en el servidor de la Universidad de Colorado que permite obtener información sobre la liga NBA, culine.colorado.edu:860 nos permite conocer los resultados de la NHL.

Si no se especifica puerto, la conexión utiliza el puerto por defecto que es el 23.

La ya mencionada conversión de nuestro equipo en un terminal no inteligente del servidor Telnet es lo que se conoce por emulación de terminal. Cuando un "cliente Telnet" realiza la conexión, es necesario que se establezca, entre otros parámetros, el tipo de terminal que se utilizará (generalmente vt100). En el caso de algunos mainframes de IBM y debido a que los terminales de estos equipos presentan unas características muy determinadas, es muy probable que el intento de conexión mediante un cliente Telnet sea infructuoso. En estos casos, es necesario disponer de una emulación de terminales 3270. Pues bien tn3270 es el nombre de una versión de cliente Telnet que permite esta clase de emulación.

Una vez conseguida la conexión con nuestro anfitrión es importante leer la pantalla de bienvenida, pues contiene importante información acerca del sistema y de la aplicación a la que hemos accedido. Entre otras cosas, conviene anotar uno de los detalles que habitualmente contiene, la secuencia de escape. Se trata de una combinación de teclas (está muy extendida la secuencia " CTRL]") que nos permite dar por finalizada la sesión sin tener que cerrar nuestro cliente Telnet. Es ni más ni menos, que la puerta de salida.

Juan José García Lazo

CompuServe Information Manager

File Edit Services Special Window Help

Connected 11:32

Terminal Emulation

A continuación, detallamos una relación de algunos servidores accesibles mediante Telnet *

Dirección	Descripción	Login
downwing.sprl.umich.edu 3000	Informes meteorológicos EEUU/Canadá	
rsl.ox.ac.uk	Hytelnet	hytelnet
lucano.uco.es	Biblioteca U. Córdoba	libis
pinar.csic.es	Biblioteca del CSIC	aleph
locis.locgov	Biblioteca del Congreso USA	No pide
sevax2.cica.es	Consejería Educación Junta Andalucía	
wombat.doc.ic.ac.uk	Diccionario informático	guest
duats.gtefsd.com	Aviación.Información para pilotos	super
sun.nsf.ac.uk	Intern. Centre for distance learning	janet
delocn.udel.edu	Ocean Information Center	info
echo.lu	Bases de datos de la CEE	(ECHO)
nssdc.gsfc.nasa.gov	Nasa	nodis

Debido a la rápida aparición de nuevos servidores Web y aplicaciones gráficas, es bastante común que servidores originariamente Telnet hayan desaparecido y el servicio que prestaban pase a ser realizado por un servidor Web por lo que, en la práctica, es imprescindible consultar la disponibilidad de los servidores Telnet (ya sea mendiante un servidor Hytelnet o un Web de búsqueda como Lycos o Yahoo).

Alt+1 Alt+2 Alt+3 Alt+4 Alt+5 Alt+6 Alt+7 Alt+8 Alt+9 Alt+0

File Capture Off Printer Capture Off View Mode Terminal VT100 Full



THE ANDY WARHOL MUSEUM

http://www.warhol.org/warhol/

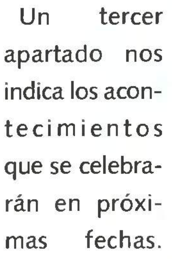
Maestro del Pop-Art

Cultura/Arte Contemporáneo/USA



Andy Warhol ha llegado a convertirse por méritos propios, en el artista americano más influyente de la segunda mitad del siglo XX.

Situado en Pittsburgh, Pennsylvania, el Museo de Andy Warhol oferta al público una colección permanente de obras de arte, que se complementa con exhibiciones temporales en las que a veces se incluyen obras de otros artistas. Constituye un instrumento básico de referencia para todo aquél que desee profundizar en el arte contemporáneo y la cultura popular.



El WebSite nos permite efectuar una visita virtual bastante completa, muy de agradecer para los que vivimos al otro lado del océano. Los apartados del menú principal son:



· **EL MUSEO:** Dentro de este apartado se incluye información sobre las exhibiciones y películas del artista, con programas y descripción de éstas, un resumen de los fondos del museo, un tour por el mismo y algunas muestras del peculiar arte de Warhol.

· **INFORMACIÓN:** En esta sección se contesta casi a cualquier duda que pudiera surgirnos.

Comenzando por la información general relativa a horarios, precios de las visitas, parking, etc, pasamos a continuación a unas listas del catálogo completo del museo, en las que se describe el título de cada obra, sus medidas, el material del que está hecha y su procedencia (organismo que la ha aportado a la institución). Toda una detallada información sobre el museo.



Un tercer apartado nos indica los acontecimientos que se celebrarán en próximas fechas. Tras esto, se nos informa de las direcciones del museo, así como de sus recursos educativos.

Para terminar, se incluyen las notas de prensa más relevantes, además de un completo compendio de "preguntas más frecuentes", con su correspondiente contestación.

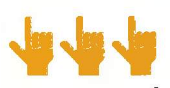
· **VARIOS:** En esta última sección, se detallan los programas de patrocinio del museo, así como los links hacia otros museos y colecciones de arte.

Resulta enormemente cómodo poder visitar desde nuestra casa, un museo instalado en un edificio con siete plantas y un sótano, en el que se exponen más de 500 obras de arte, que ofrecen al visitante una magnífica presentación del desarrollo y la evolución del trabajo del artista.

Lo único que desde nuestro hogar podemos echar en falta es el bar que, según el Web, existe en la primera planta y en el que se pueden adquirir todo tipo de dulces, galletas y caramelos de chocolate y toffee a "precios razonables".

D. G. M.





Una visita virtual al museo de uno de los artistas más originales de nuestra época. Cómodamente podemos disfrutar de su pintura, así como satisfacer nuestras dudas sobre el famoso movimiento Pop Art.







Web ideal para aquellos que posean una antena parabólica, pero si no es nuestro caso, sólo podremos saber lo que el resto de europeos están viendo en ese momento, además de la programación del Canal Internacional de TVE, claro.

EURO TV

http://www.eurotv.com

Televisión a la carta

Ocio/Internacional/Televisión

Si eres el afortunado poseedor de una antena parabólica y una cuenta en Internet, ya no es necesario que compres revistas con la programación de las televisiones extranjeras. En «Euro Tv» podrás saber lo que van a emitir por televisión todas las cadenas que se reciben en Europa a través del satélite con una semana de antelación.

La estructura del Web es muy sencilla, sin apenas gráficos. Diseñado de tal forma, que la información solicitada sea escueta y sencilla. Un dato curioso es que todas las páginas de este Web están repletas de publicidad como la anunciada por las empresas Télépro o Maxell.

Ocho secciones componen este Website:

-Tv Programs by Channels and Days. En la que encontraremos la programación semanal de cada cadena de televisión (63 en total) y para que no nos volvamos locos, los canales están divididos por idiomas: francés, inglés, alemán, noruego, italiano, portugués, español y otros. Cuando seleccionamos un idioma, por ejemplo el español, nos aparecen todas las televisiones que emiten en este idioma. Por ahora sólo está el Canal Internacional de T.V.E :-(. Para acceder a la programación podemos optar por seleccionar el día de la semana o géneros (película, serie, emisora, deporte, juegos/música y niños). Un mensaje nos informa que en breve los comentarios también estarán en nuestro idioma.





-TV Programas by E-Mail. Servicio cuya cuota de tres dólares al mes (375 pesetas aproximadamente), nos informa por E-mail de la emisión de un programa que previamente habremos seleccionado. La manera de hacerlo es muy sencilla, únicamente tenemos que rellenar un cuestionario donde indicaremos que tipo de programa queremos, un tópico (Sharon Stone, JFK, Natación, Nicaragua), el idioma y el canal (se pueden elegir todos).

-What´s on TV Now? Seleccionando un tipo de programación (películas, series, coloquios, deportes, entretenimiento/música, niños, o todos a la vez), nos informará de todas las cadenas que en ese momento estén transmitiendo estos géneros.

-Best Deals on Euro TV. Grandes ofertas de productos de las principales empresas relacionadas con el mundo audiovisual. (Ejemplo: Al comprar una caja de 20 disquetes de la marca Basf, ofrecen un mes gratis de Internet en CompuServe), lo malo es que esta oferta es sólo para Bélgica.

-Tv Programs by Themes. Los programas de todas los canales de televisión por temas (deportes, música, cine).

-Database Search. En esta base de datos encontrarás la información relacionada con un programa o un tema.

-Best and Worst TV Programs. Rincón de los críticos, donde arremeten con todo lo que se les pone por delante.

Finalmente, información y estadísticas sobre el Web, sus autores y los derechos de Copyright.


I.J.F.

















ZOO ACUARIO
DE LA CASA DE CAMPO

http://www.infor.es/zoo/index.html

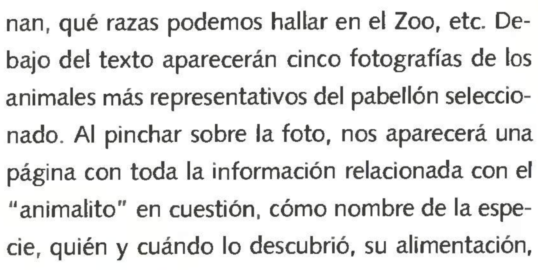
Animales por doquier

Ocio/Nacional/Animales



El Zoo de Madrid inaugurado en 1972, es hoy en día uno de los más modernos y prestigiosos del planeta, junto al de Berlín, Washington, Tokio, México y París.

Cuenta con una extensión total de 20 Hectáreas, en las que se ofrece al público la fauna de los cinco continentes en cuanto mamíferos y aves (más de 2.000 ejemplares en total), así como también una representación de reptiles, además de exhibiciones especiales, como el complejo de mamíferos acuáticos, Zoo Chico, Club de Papagayos, Exhibición de Serpientes, Naturaleza Misteriosa, Delfinario y el reciente Aquarium.



Ahora los podemos visitar a todos en el ciberespacio.

El diseño del Web es bastante sencillo, sin demasiadas ostentaciones gráficas, pero suficientes para agradar y disfrutar del viaje. Aquí no encontraremos extensiones multimedia, ni vídeo digital, pero sí unas fotografías de gran calidad, algunas de tal belleza que no hay multimedia que valga

WebSite dividido en ocho pabellones y tres secciones. Cada pabellón se identifica con la fauna de un continente y cuenta con una pequeña descripción en la que se especifica dónde se encuentran los hábitats naturales, qué tipos de animales predominan, qué razas podemos hallar en el Zoo, etc. Debajo del texto aparecerán cinco fotografías de los animales más representativos del pabellón seleccionado. Al pinchar sobre la foto, nos aparecerá una página con toda la información relacionada con el "animalito" en cuestión, cómo nombre de la especie, quién y cuándo lo descubrió, su alimentación, su especie, características, cómo llegó al zoo, su historia, anécdotas, costumbres, asociaciones y/o personas que apadrinan al animal y un sinfín de información acompañada de fotografías que merecen la pena tenerlas grabadas en el disco duro.

Los pabellones están divididos en las cinco faunas: Europea, Asiática, Africana, Americana y Oceanía.

-Aquarium. Uno de los acuarios más grandes de Europa inaugurado el 16 de Mayo de 1995.

-Delfinario. Sin ninguna duda, ésta es una de las mayores atracciones del parque zoológico (con permiso del Aquarium).

-Otros pabellones, lo constituyen una sección dedicada a los "bichos" más peligrosos, como la exhibición de serpientes,

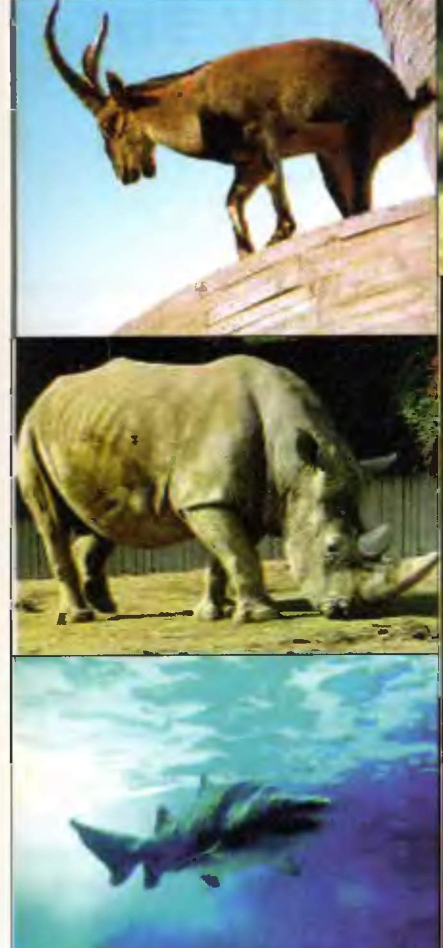






Web aconsejada a los amantes de animales y curiosos en general. Hermosas fotografías con texto en castellano que nos aportarán una gran cultura sobre la vida animal. Estupendo WebSite nacional.







reptiles y demás seres que no deseamos que se crucen en nuestro camino. Además del Club de Amigos del Zoo, dónde enviando un E-mail con nuestro nombre, dirección de correo electrónico, opinión y/o sugerencias sobre el Web, entraremos automáticamente a formar parte de él. A cambio nos mantendrá informados sobre todos los acontecimientos relacionados con el Zoo y su home page.

-En la opción de mapa interactivo, se cargará un plano del parque, desde el que se accederá a cualquier zona que deseemos visitar.



Para finalizar, el puesto on line de información del Zoo nos ofrecerá curiosidades cómo que su historia comenzó en la Casa de Fieras del Retiro, fundada por Carlos III hacia 1.770, que el Zoo tiene 6 kilómetros de carreteras, 50 kilómetros de tuberías de agua, gas y electricidad, todos los servicios al visitante como cafeterías, snack bar, excursiones en barca... un sinfín de noticias, servicios al usuario y curiosidades.

Es muy recomendable visitar este parque en Madrid, pero si no es posible por causas climatológicas o de otra índole se aconseja un paseo por este Web,no sólo con el fin de pasar un rato agradable y entretenido sino para aprender todo aquello que no sabíamos sobre las especies más raras, de animales.se entiende.

I.J.F.















LA LIGA ACB

http://www.sportec.com/www/acb/main.htm

Canastas en una red

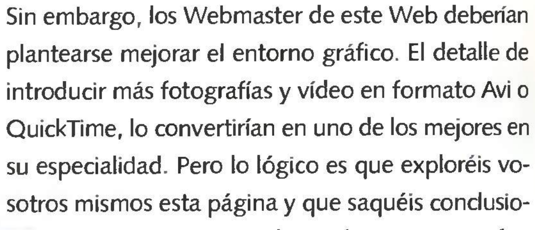
Deportes/Nacional/Baloncesto

España comienza a despegar en Internet y prueba de ello son la cantidad de home page que están ya en La Red sobre temas nacionales. Éste es uno de ellos, «la Liga ACB» con toda la información posible sobre este deporte.



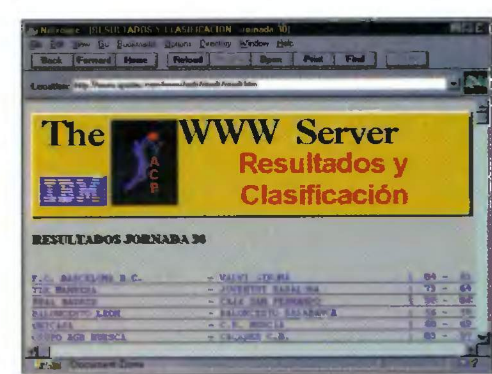


La idea del Web es muy buena, pero gráficamente carece de "atractivo". Todos los links se hacen pinchando sobre texto, los gráficos son escasos y los únicos que hay se repiten en casi todas las páginas. Como contrapartida a lo anterior, encontraremos una cantidad de información sorprendente, desde todos los partidos jugados, sus jugadas, los cambios, las faltas, las tácticas, cuándo se van a jugar y en qué cadenas de televisión los van a emitir... ¡Todo!





Hay que hacer un alto en el camino para entrar en uno de los lugares más interesantes de este Website, "La Enciclopedia de la ACB", la mayor existente sobre clubes, entrenadores, etc., y al acceder por ejemplo a jugadores, podemos seleccionarlos de dos maneras: en una lista con todos los nombres o buscándolos con una utilidad similar a la del buscador Yahoo, en la que introduciendo un nombre o apellido accederemos a él directamente. La sección dedicada a la historia de los clubes, es muy completa con toda la idem desde sus comienzos, entrenadores, jugadores, premios, partidos disputados e incluso lo ocurrido en las últimas horas con el mínimo detalle.



Sin embargo, los Webmaster de este Web deberían plantearse mejorar el entorno gráfico. El detalle de introducir más fotografías y vídeo en formato Avi o QuickTime, lo convertirían en uno de los mejores en su especialidad. Pero lo lógico es que exploréis vosotros mismos esta página y que saquéis conclusiones propias. De cualquier forma, y para ofreceros un anticipo de contenido visitamos a continuación algunas de sus secciones:

-Sigue de cerca las jornadas 30 y 31. A través de estas páginas podrás seguir en directo, tanto los resultados como las estadísticas de los partidos a medida que van finalizando, así como la clasificación permanentemente actualizada.

-El Teletipo. De lunes a viernes aquí se encuentran todas las noticias, resultados, clasificaciones, todo lo que esté relacionado con el mundo del baloncesto, directamente extraído del teletipo de la agencia EFE.

-Ultimos resultados, próximas jornadas y estadísticas 95-96. Con las clasificaciones individuales (máximos anotadores, reboteadores, ranking ACB-IBM, etc) por equipos y las estadísticas acumuladas de todos los equipos de la liga.

-Jugadores históricos. Tabla de los históricos de la ACB, los parámetros y su sentido, las clasificaciones históricas, próximos hitos, etc.

-El mundo del Baloncesto en Internet. Con links a otros servidores relacionados con el mundo del baloncesto a nivel internacional. (Así, el de la NBA).

-La ACB en pantalla. Próximas retransmisiones. Además de la programación deportiva de La 2, se cita a Sportmanía, el nuevo canal temático de Canal Plus a través del satélite Astra.

I.J.F.

Interesante Web español, y por ende en castellano, sobre baloncesto nacional. Gráficamente escaso, pero con cantidad de información, estadísticas, resultados... que lo convierten en una buena herramienta para los profesionales de este deporte y cómo no, para sus seguidores.



Famoso Web de incuestionable interés científico, que habría hecho las delicias del mismísimo Dr. Jekyll. Advertencia: estas imágenes pueden herir la sensibilidad de algunas personas.

THE VISIBLE HUMAN PROJECT

http://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html

El cirujano en casa

Ciencia/Biología/Medicina

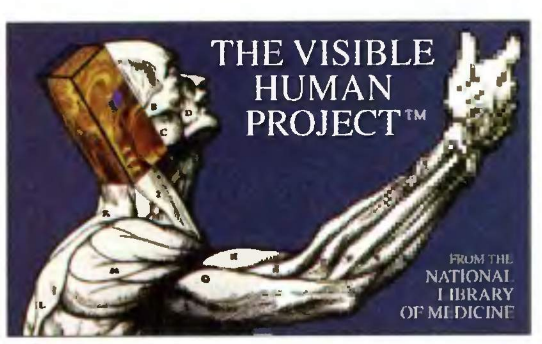
El fin primordial de la red es la distribución de información y conocimientos. En esta línea, comentamos un Web con un incuestionable interés científico, que habría hecho las delicias del mismísimo Dr.Jekill. Aún sin haber estudiado medicina, casi todos hemos oído alguna historia acerca de los cadáveres que, sirviendo de conejillo de indias, permiten a los futuros médicos saber mucho más acerca del cuerpo humano.

La National Library of Medicine (U.S.A.) acomete un proyecto denominado «The Visible Human Project», que intenta llevar a nuestros hogares una completa base de datos de imágenes digitales de un cadáver humano (masculino o femenino), tomadas en tres diferentes formatos : el MRI (Imágenes de Resonancia Magnética), el CT (Tomografía asistida por ordenador) y el anatómico.

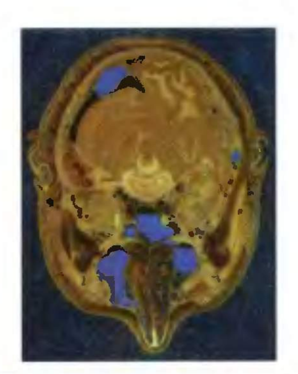
Las tomadas del sujeto masculino, consisten en imágenes axiales en formato MRI, de la cabeza y el cuello, a intervalos de 4 mm, y secciones longitudinales del resto del cuerpo, con el mismo intervalo. La resolución de este formato es de 256x256 pixels, con una gama de 12 tonos de grises.

También Tomografías del cuerpo completo, tomadas con un intervalo de 1 mm, con resolución de 512x512 pixels y doce tonos de grises e imágenes anatómicas con resolución de 2048x1216 pixels, en color de 24 bits.

Las secciones del sujeto femenino tienen el mismo formato, excepto en lo que atañe al apartado anatómico, cuyo intervalo se reduce a 0.33 mm, en lugar de 1 mm. Como resultado de ello, la base de datos se amplía a unas 5.000 imágenes anatómicas que ocupan un espacio cercano a los 40 Gigabytes.

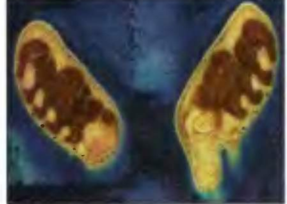


En el Web, junto a una descripción de cómo se forjó el proyecto, tenemos a nuestro alcance una modesta muestra de todo lo anterior, en lo que a imágenes se refiere. Un acceso "profesional" requeriría el envío del correspondiente acuerdo de licencia y de un escrito, detallando para qué vamos a usar la información. Ello nos daría derecho de acceso a la base de datos al completo.



Asimismo, existen grabaciones de las imágenes en cintas de 4mm DAT y de 8 mm Exabyte, en ambos casos en formato comprimido. El costo de las 8 cintas asciende a 1.000 dólares para USA, Canadá y México. Las pretensiones a largo plazo del proyecto son, en palabras de sus creadores, el conseguir un sistema de estructuras de conocimiento, que conexione imágenes con textos. Lograr que las palabras puedan ser usadas para acceder a imágenes o que éstas últimas nos sirvan de conexión con textos relevantes. El objetivo final sería pues, fusionar las bibliotecas visuales y escritas, de forma que constituyeran una fuente unificada de información médica.





En definitiva, un Web muy recomendable, pero sólo para estudiantes y profesionales del tema.

D. G. M.





MICROSOFT ESPAÑA

http://www.microsoft.com/spain

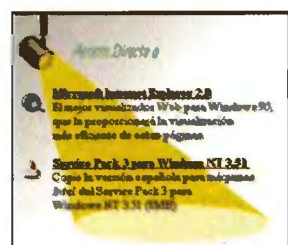
El gigante en castellano

Informática/Software/España

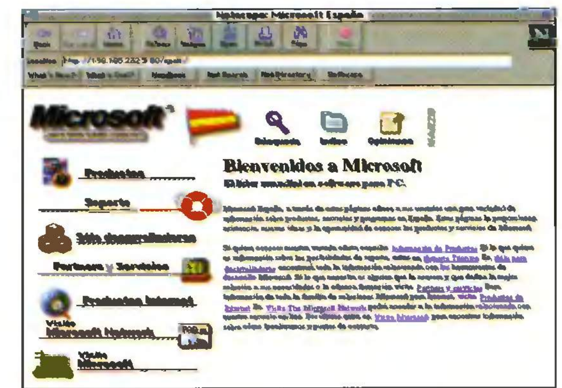


En lo que a software se refiere, hablar de Microsoft sería comparable, con los debidos respetos, a mencionar al Papa, para referirnos a la Iglesia Católica. La compañía presidida por Bill Gates se ha erigido por méritos propios en el líder indiscutible de un mercado cada vez más exigente, ávido de productos de calidad, a los que sacar el mayor partido posible. Por descontado, una organización de esta envergadura no podía dejar pasar el tren de Internet y podríamos decir que ha tomado billete de primera. De entrada, al conectar con su Web, los hispano-parlantes nos llevaremos la grata impresión de comprobar que es posible la conexión en diferentes idiomas, entre los que se encuentra, naturalmente, el nuestro. En cuanto navegamos un poco por el servidor, dos cosas son evidentes : la primera, que Microsoft aprovecha al cien por cien las posibilidades de promoción que le brinda la red. Con una perfecta estructuración, podemos obtener información sobre la extensa gama de programas que la compañía tiene en el mercado del software. La segunda, que apuesta fuerte por la posibilidades de un medio como Internet, dedicando un importante esfuerzo a la producción de software específico para él.





· **Productos Microsoft:** Junto a los apartados dedicados a Microsoft Office, la gama Microsoft Home, y Windows 95, en los que es posible obtener amplia información sobre estos productos que cuentan ya con una gran difusión en el mercado, existen otros enfocados al trabajo en redes corporativas (en el que se incluyen Windows NT Server, BackOffice, y Windows NT Workstation) o para desarrolladores.



El siguiente capítulo, en el que por su interés entraremos más a fondo, está dedicado a las herramientas especificas para Internet. Enfocadas principalmente para su utilización con Windows 95 (algo bastante lógico), nos garantizan las mejores prestaciones en nuestras conexiones tanto a Internet, como a Microsoft Network. Son las siguientes :

Microsoft Internet Explorer 2.0. Entre las características de este explorador destacan su capacidad para leer las extensiones Multimedia (es capaz de ejecutar sonidos, rótulos móviles y videos), su facilidad de uso (utiliza los fundamentos de Windows), su rapidez (auténtico rendimiento de 32 bits, con posibilidades como el muestreo de sólo textos cuando el servidor está saturado, de forma automática), su compatibilidad (soporta todas las extensiones HTML, incluyendo tablas y "cookies" para hacer compras y personalizar, lee grupos de noticias NNTP y es posible usarlo con cualquier proveedor de acceso), y su seguridad (utiliza los estándares SSL actuales y está preparado para el protocolo ultraseguro STT en un futuro inmediato). Y lo mejor de todo, podemos "descargarlo" gratis importando un fichero de instalación automática de 1,27 Mb.

Extensión VRML. Disponible de forma gratuita la versión Beta 1.1, al incorporarla al Explorer 2.0, lo dota de capacidad para la exploración de mundos virtuales en 3-D, con el uso de un ratón, del teclado o de un joystick.

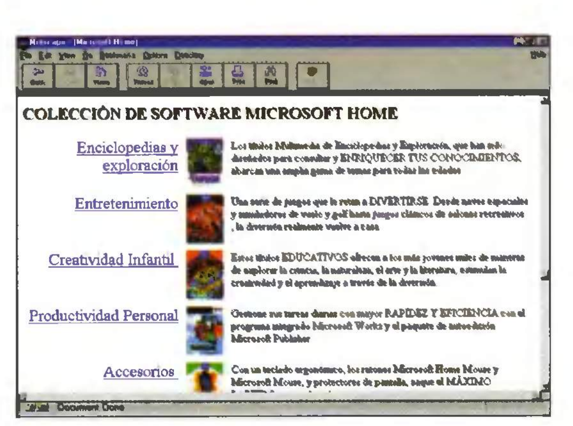


URL que vale la pena incluir en nuestro bookmark, y en el que destaca, además de la gran información sobre software que nos aporta, los muchos programas gratuitos que podemos obtener.





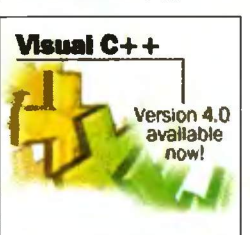












Internet Information Server Beta. Versión de prueba también gratuita, del servidor de Web para Windows NT, que nos permitirá compartir información de forma interactiva dentro de nuestra propia empresa o a través de Internet.

Word Viewer. Nos permite visualizar o imprimir cualquier documento originalmente creado con Word, tanto de algún Web, como de los grupos de News, aunque carezcamos del programa Word.

Excel Viewer.y PowerPoint Viewer Las mismas prestaciones, pero enfocadas a Excel y Power Point.

Microsoft FrontPage. Aplicación que provee a los usuarios con el modo más rápido y fácil de desarrollar y mantener páginas de Web, sin contar con ningún conocimiento de programación.

Internet Assistant para Microsoft Word. Extensión gratuita que nos permite la creación de documentos para la World Wide Web directamente desde Word.

Assistant para PowerPoint. Potente herramienta que nos permite convertir presentaciones completas de PowerPoint a páginas HTML.

Assistant para Excel. Igualmente gratuita, adapta los documentos de Excel para ser compatibles con cualquier browser popular.

TrueType Fonts. En este apartado, además de conseguir nuevas fuentes gratuitas, podemos obtener una extensa información sobre la estrategia de Microsoft para resolver los problemas de la representación de fuentes en la Red.

· Soporte Técnico:
En esta página on-line, la compañía nos ofrece una serie de productos e informaciones que nos resolverán infinidad de cuestiones.

· Servicios:
En esta sección, podemos obtener información acerca de los servicios que nos ofrecen y quién nos los presta. Los principales son :

-MCS: Servicios de Consulting Microsoft.

-Programas y Servicios de Educación: Todo lo relativo a la presencia de la compañía en relación con el mundo de la Educación.

-Distribuidores y Mayoristas de Microsoft: Relación de los distribuidores y mayoristas de productos Microsoft a nivel mundial.

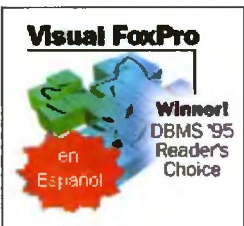
-Información Anti-Piratería: Extenso informe dónde se nos cuenta desde el entorno legal español, hasta la política que lleva Microsoft en este asunto.

· Conéctese a MSN Central:
Cómo conectarse a Microssoft Network y las posibilidades que dentro de él podemos encontrar.



· Visite Microsoft
Este apartado está totalmente enfocado a la compañía en nuestro país. Incluye información sobre la Show Room, una sala de demostración de productos que se pone a nuestro servicio con un completo calendario de actividades. Junto a todo lo anteriormente relacionado, el WebSite de Microsoft España incluye muchas otras cosas, que nos garantizan largas horas de navegación. Como ejemplo, hemos podido acceder a un extenso dossier sobre la Migración Corporativa a Windows 95 efectuada por grandes empresas del mundo. Entre los nombres destacan compañías como la BBC, la Ford, AT&T, o Dow Chemical Company.

D. G. M.







MURDER ONE

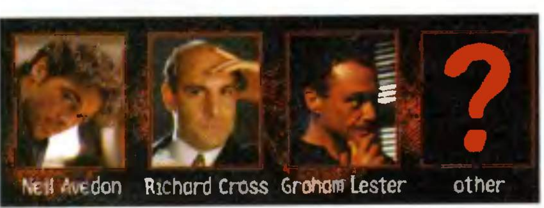
http://www.abctelevision.com/murder1.html

Crimen y misterio en serie

Ocio/Televisión/Series



Murder One», es la serie de Tv made in USA del momento, auténtico fenómeno de masas. Serie revelación del año que está demoliendo índices de audiencia en todas las televisiones del planeta, y como tal, no podía faltar a su cita con el ciberespacio. Los seguidores de la serie que deseen tener fotografías de sus personajes favoritos, ficheros de sonido en formato wav, fragmentos de los mejores momentos de cada episodio en formato de vídeo para Windows o QuickTime o simplemente los impacientes que quieran saber lo que va a pasar en próximos capítulos, sólo tienen que teclear la dirección indicada arriba.





Este Website nos llega de la mano de ABC televisión, una de las más prestigiosas cadenas americanas que ha dedicado una parte de su Web a esta serie.

Un menú general nos guía a través de las cinco secciones que componen la página.

-Breaking News. Sinopsis de todos los episodios emitidos por ABC televisión (en este momento van por el capítulo nº 17), acompañados por fotografías y vídeos en formato Avi y QuickTime de fragmentos de la serie.

-Suspects. Esta sección nos permite participar en la serie intentando descubrir al asesino a través de la información de los sospechosos que van apareciendo. De momento contamos con tres: Richard Cross, Neil Avedon y Graham Lester. Al pulsar sobre su foto nos aparece su ficha, con una descripción de su personalidad y su relación con la asesinada.

-Case History. Un resumen de todo lo que ha sucedido desde el primer episodio, mediante un organigrama formado por fotografías con una pequeña síntesis debajo de cada una de ellas, para que podamos seguir la sucesión de acontecimientos sin perder detalle.



-Evidence. Pruebas y evidencias incriminatorias que han aparecido hasta el momento (escena del crimen, vídeo del garaje...). Aquí no hay texto, sino que accederemos a ellas mediante un vídeo (Avi y Quicktime) tomado directamente de la serie.

-Who´s Who. Lista de todos los personajes que han aparecido en la pantalla. Cada personaje viene acompañado de su fotografía, una descripción de su personalidad y dónde interviene, además de ficheros de sonido (en formato WAV) con sus intervenciones más importantes.

I.J.F.





Web muy recomendable para los seguidores de la serie, con gráficos y vídeos de gran calidad. Su único defecto es que a veces se colapsa por el gran número de visitantes, por lo que los gráficos y los vídeos tardan bastante en cargar.





Classics World, un WebSite adecuado para ponernos al día en lo que a música clásica se refiere.

CLASSICS WORLD

http://www.classicalmus.com

Clásico en sintonía

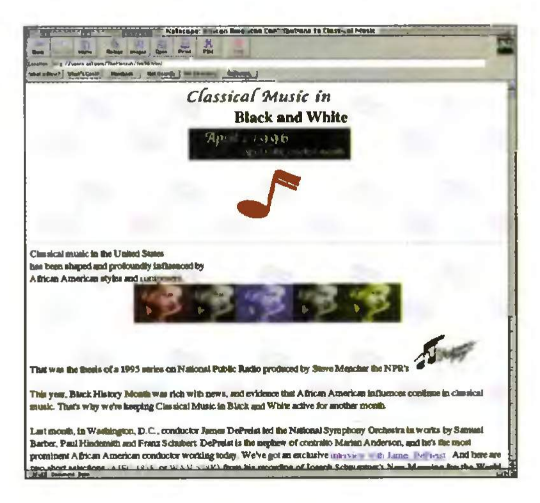
Cultura/Música/Clásica

Uno de los puntos más cuestionables de la industria que gira en torno a la música clásica es, precisamente, su tendencia a estar mirando demasiado al pasado. Los grandes mitos clásicos ensombrecen a las figuras actuales, que sólo suenan en los círculos de aficionados expertos.

Es evidente que el término "clásico" ha trascendido de su significado semántico, pasando a indicar un determinado tipo de música, que puede perfectamente haber sido creada en el presente. Así, junto al jazz, el rock, el soul, el pop, etc., la música clásica designa un estilo perfectamente determinado, que constituye una de las expresiones más brillantes del sentimiento musical. Por desgracia, los círculos de difusión de esta música son demasiado elitistas, y al alcance del gran público sólo están algunos nombres de muy elevado prestigio.

«Classics World», viene a llenar un hueco importante, poniendo al alcance de cualquier usuario de la red una extensa información, en la que destaca como nota más brillante, una atención preferente hacia los acontecimientos actuales y hacia las figuras más relevantes de la actualidad de la música clásica.

La estructura del Web es bastante acertada, con una primera página en la que se detallan los principales "estrenos". Además de esta "cartelera", «Classics World» nos ofrece mucho más. Por su profuso contenido, destacan las secciones dedicadas a Artistas y Compositores.



En ambos casos, la base de datos está estructurada por orden alfabético, por lo que cualquier localización es inmediata y cómoda. La selección puede además ser delimitada a Directores, Conjuntos, Cello, Piano, Violín, Cantantes y Otros Solistas, en función del instrumento o la dedicación del artista en cuestión.

Si tratamos de localizar un compositor, además del orden alfabético antes mencionado, están divididos en los siguientes períodos : Medieval, Renacimiento, Barroco, Clásico, Romántico, Siglo XX y Contemporáneo.

Como ejemplo, dentro del apartado Clásico, efectuamos una búsqueda de Beethoven, que dió como resultado más de 200 grabaciones de obras del genial compositor. Por supuesto, que cualquier grabación localizada puede ser comprada mediante el link a la sección Shopping List.

Con independencia de su calidad de contenido, «Classics World» presenta al internauta las últimas tecnologías. Así, Shockwave, nos permitirá visionar esta página de una forma muy distinta : mientras se ejecutan efectos visuales, podremos oir una muestra de la San Francisco Symphony, de Michael Tilson Thomas.

D. G. M.

















THE 1st INTERNET GALLERY OF GIF ANIMATION

http://member.aol.com/royalef/galframe.htm

Web vivos sin "Plug-Ins"

Utilidades/Cursos/Diseño de Web







Si tienes tu propia página Web (ya sea alquilada o porque tu "maravilloso" proveedor te regale espacio) es el momento de fardar ante los navegantes que accedan a ella, con muñecos que corren por toda la pantalla, luminosos estilo Hollywood o cualquier cosa que imagines. Ahora te preguntarás ¿pero... si yo no tengo ni idea de programar? ¿qué programa tengo que comprar? Pues necesitas tres cosas. Cualquier programa (por malo que sea) para hacer cada fotograma de la animación, Netscape 2.0 (la versión 2.01 ya está disponible en Internet, http://home.netscape.com y en CompuServe, Go Spforum) y añadir la dirección arriba indicada a tu bookmark.



En este Web encontrarás todo lo necesario para crear una home page con el aspecto de haber sido realizada por un equipo de profesionales y con una estación de trabajo WebForce de Silicon Graphics, con tan sólo tu humilde ordenador con Windows 3.1 como mínimo (o bien Macintosh o Unix).

Proporciona información que abarca desde el básico lenguaje html hasta detalles concretos sobre la creación de animaciones sin usar "Plug-Ins" (casi todos los contenidos se centran en ese punto).

El diseño del Web es fantástico tanto en el texto como en los gráficos, exprimiendo todas las posibilidades del lenguaje html 3.0 y funciones del Netscape 2.0. Por supuesto, todas las páginas están llenas de animaciones y de "frames" -opción exclusiva de Netscape 2.0 hasta la salida de Microsoft Internet Explorer 3.0 mediante la cual la pantalla se divide en varias partes, con distintos contenidos en cada una-. Nada más cargar la página, la pantalla se divide en tres "frames". En el primero, aparece el logotipo de la Web y pinchando sobre él, accederemos al menú general. En el siguiente aparece una extensa lista, con links a las mejores Webs relacionadas con el diseño y animación. Y finalmente, en el tercero damos un salto al mejor Web de la semana, con animaciones, claro.



«The Internet Gallery» cuenta con un menú general, dividido en seis secciones entre las que destacamos las siguientes:

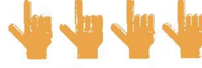
-**All about GIF89a,** donde encontraremos todo lo relacionado con este nuevo formato gráfico (funcionamiento, creación y utilización)

-**HTML assist.** Una vez creada la animación en formato Gif, sólo resta introducirla en nuestro Web. Todos los códigos necesarios en lenguaje html.

-**Critter Alert** o lista de los errores que se producen con los distintos programas y códigos. Para que cada vez que surja un error sepas porqué ocurre y no te vuelvas esquizofrénico buscándolo.

I.J.F.





Web muy animada, movimiento que es recomendable ver no sólo por los afortunados que dispongan de home page, sino por todo aquél que tenga interés en lo que se está haciendo en los actuales Webs.



«Mr. Showbiz», es un Web que rebosa calidad, con un gran volumen de información bien clasificada. Cabe destacar la velocidad de acceso a los datos sin tener que hacer grandes esperas. De obligada visita.

MR. SHOWBIZ

http://www.starwave.com/showbiz

El glamour de la fama

Ocio/Internacional/Varios



El mundo que rodea al cine y la televisión se ha convertido en algo entrañable para todos, y sus protagonistas casi forman parte de nuestras vidas acaparando toda atención. Éste es un Web donde podremos saciar nuestro hambre de información y noticias relacionadas con el mundo del cine, la televisión, el teatro y de ricos y famosos.

El volumen de información es apabullante, a lo que hay que añadir una excelente realización técnica. Los gráficos y fondos son atractivos y originales (no encontramos un fondo más de dos veces repetido), además fotografías bien definidas, ficheros de vídeo en Avi (Vídeo para Windows) y Mov (QuickTime), ficheros de sonido en formato Wav y Realaudio, y todos ellos de una calidad soberbia. Todo este conjunto, hace de este Website una de las mejores opciones para navegar en tus ratos de ocio. Su principal característica es, sin duda, la actualidad informativa que nos ofrece, por lo que los contenidos son renovados a diario.

«Mr. Showbiz» está dividido en nueve secciones fijas que describimos a continuación:

Tailor this page suit your interest. En esta página encontraremos una pequeña presentación del Web y sus autores, además de un cuestionario sobre las preferencias de los navegantes.

The Daily Dose. Efemérides donde nos cuentan los hechos relacionados con eventos culturales, cumpleaños de famosos,... que acontecen el día de la visita al Web. Así, el 9 de Abril (jornada de nuestra navegación) de 1979 nació Keshia Knight Pulliam (más conocida como "Rudy" en el Show de Bill Cosby) y el 9 de Abril de 1865, en Appomattox (Virginia), Robert E. Lee se rindió frente Ulysses S. Grant, llevando a su fin a la guerra civil Americana que había durado cuatro años.







Scoop. Noticias de última hora, entrevistas con los famosos, juegos tipo trivial y artículos firmados.

Features. Reportajes y noticias más trascendentes, relacionadas con el mundo de la cultura y los famosos, repleto de juegos y concursos.



Reviews. Un repaso a fondo de todas las películas en cartelera, la programación de televisión, las listas de ventas de Lp´s y libros más vendidos.

Mouth Off. Sección de las opiniones más críticas.



Star Bios. Glamour por excelencia en esta zona del Web. Biografías, fotografías, listas de películas con las anécdotas más curiosas relacionadas con los famosos. Innumerables las fotografías e información que puedes encontrar sobre tu ídolo ;-).

The Numbers. Recaudaciones de las películas, costes de producción, índices de audiencia, todo es un número.

Awards. Finalmente, aquí se dan cita todas las celebraciones importantes de la pequeña y la gran pantalla, además de las que acontecen en el mundo de la música. Oscars, Emmys, Grammys con fotografías, vídeos y ficheros de sonido.



I.J.F.



«Nuke Internetwork» nos trae la información más actual sobre **actividades de ocio.** Desde videojuegos para consola y ordenador hasta películas, series de televisión, tebeos, cromos y manga. Sendai, una de las más prestigiosas editoriales americanas, **especialista en temas de tiempo libre** pone a nuestra disposición su versión electrónica, **aquí en Nuke.**

NUKE interNETWORK

(http://www.nuke.com)

Tu centro de ocio

La editorial Sendai cuenta con revistas dedicadas a un tema concreto: Videoconsolas (Electronic Gaming Monthly y E.G.M 2); Informática (Computer Game Review); Cómics, Manga y cromos (Hero Ilustrated); Cine y Televisión (Cinescape) y las ha trasladado a «Nuke Internetwork». Web en el que prima la calidad y en el que los programadores han usado casi todos los lenguajes posibles (Html 3.0, Java, Shockwave...), así que no nos debe extrañar si observamos un despertador sonando y girando sus manecillas, un anuncio corriendo por la pantalla o música "cañera" sonando por los altavoces. Uno de los aspectos más innovadores consiste en disfrutar de soberbias animaciones sin necesidad de ningún "plug-in" si usamos Netscape 2.0. Por otro lado, todos los artículos están acompañados por fotografías de gran calidad, vídeos, entrevistas digitalizadas, links a las Web de los creadores del producto comentado y la posibilidad de podernos bajar trailers de las películas comentadas o demos de los juegos analizados. Las páginas están formadas por gráficos casi en su totalidad, por lo que si nos contectamos a 14.400 baudios, paciencia y a esperar.



Menús totalmente interactivos

El Web está dividido en varias secciones y además, cada revista cuenta con la suya propia, que a lo largo del artículo analizaremos en profundidad.

-Chat 2.0. Aquí tenemos la posibilidad de hablar con otros usuarios de «Nuke» sin necesidad de programas externos, pero este privilegio está reservado únicamente a los usuarios del navegador Netscape 2.0.

-Nuke 2.000 es una página de prueba realizada con Shockwave para Director 4.0 (para usar Shockwave necesitas Netscape 2.0 y un Plug-In que lo puedes bajar a través de FTP en *http://www. macromedia.com*. Es la misma página de bienvenida de «Nuke» con una diferencia: el menú es totalmente interactivo y con efectos especiales.

En el lado izquierdo de la pantalla nos encontramos un lugar reservado a la pá-



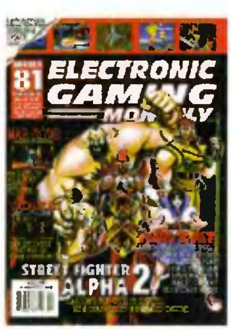
gina oficial de la última película de James Bond: «Golden Eye». En ella encontraremos una base de datos repleta de fotografías y con información de hasta el más mínimo detalle relacionado con la cinta.

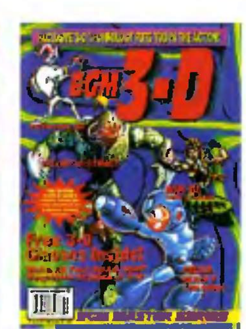
Junto al logotipo de este Website nos esperan cuatro opciones:

-**What is Nuke?**. Un documento con todo lo relacionado con «Nuke»: su historia, quien colabora, etc... Pero si accedéis ahora mismo únicamente os encontraréis con una pequeña ayuda para los usuarios de America On Line, debido a que aún está en construcción.

-**Subscribe**. Aquí nos podemos subscribir







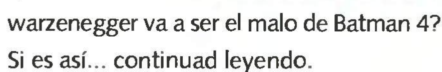
a cualquier revista de la editorial Sendai mediante un formulario. (Esta opción es exclusiva para el continente Americano.)

-En **Nuke PPV** podemos adquirir un programa para navegar por el Web enviando un E-Mail al editor del mismo.

-Y finalmente en **Advertising** hay unas normas sobre los derechos de autor de los artículos y fotografías que aparecen en el Web que visitamos.

En el siguiente menú (Nuke Navigator) podemos acceder a cualquiera de las revistas, suscribirnos a ellas, charlar con alguien a través de Chat 2.0, buscar documentos en todo el Web o incluso irnos de compras y adquirir cualquier producto relacionado con este mundillo.

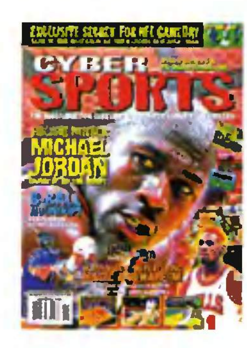
Como es habitual en todas las revistas del grupo Sendai encontraréis todas las novedades y las exclusivas más impactantes. ¿Os gustaría ver las fotos de la Saturn 2.0, devorar las imágenes de Battle Arena Toshiden 2, y fardar con los amigos de que sabéis todo sobre Alien 4, o que Arnold Schwarzenegger va a ser el malo de Batman 4? Si es así... continuad leyendo.



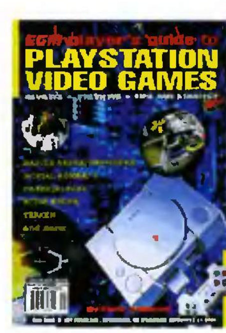
A continuación vamos a analizar los Web de cada revista. Los diseños son similares, pero la información de todas y cada una cambia diariamente a las seis de la tarde (hora de Nueva York), así que no nos debe extrañar que las noticias comentadas en este artículo hayan desaparecido y la tengamos que buscar en los artículos pasados.

Electronic Gaming Monthly

Todas las Websites están divididas en dos secciones: Departament (Departamentos), donde están las secciones fijas y Feature Stories (Historias destacadas), en la que aparecen las noticias más impactantes. En el momento de realizar el presente artículo hallamos tres noticias: Un artículo en profundidad sobre el videojuego "X-Men: Children of the Atom" para Saturn, una entrevista con Baron Reichart Von Wolfsheild, el creador de "Return Fire", en dos formatos, texto y en formato "Iwave" con la voz de sus protagonistas. Y por último toda una sección dedicada a "Killer Instinct 2", dónde encontraréis fotografías, la historia de todos los personajes, trucos y todos los movi-







mientos especiales y ayudas para realizar de una sola vez ¡¡¡1.000.000 de combos!!!

Las secciones fijas son:

-**News/Views:** Todas las noticias y rumores relacionados con el mundo de las videoconsolas. Algunos podrían ser los del M2 para Saturn, la Saturn 2.0, el cable para unir dos Saturn (link cable), el Virtua Fighter 3, Street Fighter Alpha 2, la fecha de lanzamiento de Nintendo 64, la muerte del Mega Cd y del 32X...

-**Press Releases:** Esta sección nos ofrece las transcripciones de las ruedas de prensa ofrecidas por personajes relacionados con las videoconsolas.

-**Reviews:** Una larga lista de videojuegos que hace tiempo que salieron al mercado como Samurai Shodown 3, Virtua Fighter 2 o A-Train, que son comentados y evaluados por los editores de la revista, como Ed Semrad y Sushi-X, entre otros. Todos los comentarios vienen acompañados de una pequeña fotografía del juego, pero si pinchamos sobre ella se ampliará a toda la pantalla, para disfrutarla completamente.

-**Previews:** Aquí están todos los juegos que todavía no han salido al mercado o están en pleno desarrollo. Al igual que las Reviews, con sus correspondientes comentarios y fotografías. Los más destacados son: Battle Arena Toshiden 2, Battle Arena Toshiden S (para Saturn), Descent 2,





Las páginas están formadas por gráficos casi en su totalidad, por lo que si nos contectamos a 14.400 baudios, paciencia y a esperar.



Dungeons & Dragons, Tower of Doom, Panzer Dragoon 2... y lo mejor de todo es que vienen con la fecha de salida al mercado (americano, por supuesto:-( )

-International: Los videojuegos que están siendo desarrollados fuera de las fronteras americanas como Mickey & Donald's Magical Adventure 3, Tales of Phantasía o Panzer Dragoon 2.

-Tricks of the trade: Si no consigues acabar tu juego preferido, estás desesperado porque tu aventura predilecta tiene más de 20 niveles y no tiene opción salvar y si tu oponente te arranca los brazos, las piernas y encima se cachondea de ti, ésta es la sección que necesitabas.

Trucos, claves y movimientos especiales de todos tus juegos preferidos para todos los sistemas.

-Interviews : En esta sección se encuentran todas las entrevistas realizadas por los intrépidos reporteros de EGM a personajes relacionados con proyectos de videojuegos.

-Special Features: Videojuegos recién sacaditos del horno. Como Ultimate Mortal Kombat 3, Killer Instinct 2 o Fighting Vipers.

-Loads, Links & More: En esta sección se encuentran ficheros de vídeo, sonido, y links a las Web de Sega, Playstation o 3DO.

-The Shelter e-Mall: Tienda virtual, en la que puedes adquirir desde una Playstation hasta un peluche de Sonic.

-The Archive: Como su nombre indica es el archivo de «Nuke», lugar de los viejos artículos y ficheros.

-Y por último, **Send Us E-Mail:** Buzón de dudas, sugerencias e inquietudes.

Computer Game Review

En «Features Stories» hay que resaltar las entrevistas a Bill Roper, el creador de "Diablo" (juego de Rol) y la entrevista a James Burke, presentador de "Connections", un programa de televisión líder en audiencia, dedicado exclusivamente al mundo informático. Y la última historia es "Interarc" the Internet Arcade. El primer videojuego que funciona a través de Internet, creado por Rocket Science Games.





En «Computer Game Review» las secciones fijas son iguales a las de EGM excepto las dos siguientes:

-Hardware: Análisis y puntuación de ordenadores, tarjetas de sonido, altavoces, gafas de realidad virtual, joysticks, tarjetas de vídeo y demás periféricos.

-Strategy: Sección dedicada a los fanáticos de los juegos de Rol y las aventuras gráficas con comentarios de los mejores juegos y solucionarios de todas las aventuras como: Discworld, Terminal Velocity, Dark Forces, Heretic, Warcraft 2, The Dig, y un largo etcétera.

Hay que resaltar que la sección de "Special Features" cuenta con excelentes artículos llenos de fotografías y vídeos de "Wing Commander IV" y de la última creación de Creative Labs, "3D Blaster Video Card".

Con esta tarjetita, nuestro ordenador moverá polígonos texturados cómo si de una consola de nueva generación se tratase.

Cinescape

Tres nuevas secciones, además de las ya habituales:

-Books: Bibliografía sobre películas, series de televisión, directores de cine, etc... con una breve descripción del libro, su autor, la editorial y el precio.

-Television: Todo lo relacionado con la "caja tonta" y las series que levantan pasiones actualmente, tales como "Expediente X" o "Murder One".

-Movies: Las películas que van a aparecer en cartelera tienen su cita en esta sección, como "Alien 4" o "Stars Wars: Episodio I".

En la sección News/Views, aparecen interesantes noticias, como que Schwarzenegger va a ser el malo de "Batman 4", que "Alien 4" esta en proceso de producción y que en breve, se comenzará a rodar la segunda parte de "Forrest Gump".

Hero

Nos descubre una nueva sección, Cardstock, dedicada al mundo de los cromos. En el resto, encontraremos noticias sobre el mundo del Cómic. Desde nuevas apariciones, hasta la guerra que mantienen Marvel y DC, además de los espacios reservados para los amantes del Manga y del Cómic Alternativo.

Isaac Jiménez



























Conoce con MICROSOFT y MUNDICOLOR los lugares que siempre has soñado.

¡APRENDE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Miami-Orlando-DisneyWorld,** donde podrás saludar a los personajes más famosos de los dibujos animados, así como vivir fantósticas aventuras.

¡DESCUBRE!



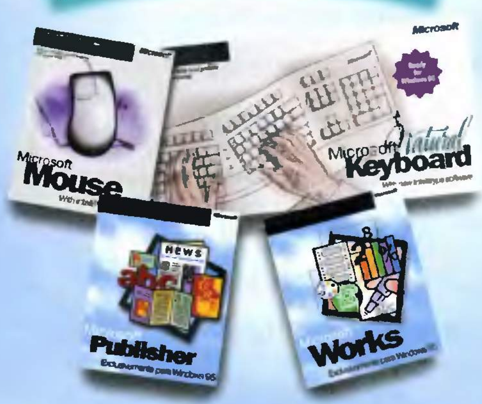
Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Zimbawe,** para conocer las Cataratas Victoria, los indígenas y sus danzas rituales, así como la exclusiva fauna africana en su entorno natural.

¡DIVIERTETE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Nueva York-Washington,** donde podrás subir al Empire State y visitar el Capitolio y el Museo Espacial Smithsonian.

¡ORGANIZATE!



Al adquirir cualquiera de estos productos entrarás en el sorteo de **1 viaje para 2 personas a Los Angeles-Hollywood,** donde podrás conocer la meca del cine y cómo viven los famosos actores del mundo del cine y la televisión.

Productos disponibles total o parcialmente en castellano desde 7.900 Pts. hasta 19.900 Pts.*

(*) Precio venta al público estimado, I.V.A. incluido.

Conseguirlo es así de fácil:

BASES DEL SORTEO. Participarán en el sorteo de 1 viaje para 2 personas (que corresponda con el producto adquirido), incluyendo traslado de avión, alojamiento y visitas turísticas, todos aquellos usuarios que hayan adquirido (entre el 21 de marzo y el 21 de junio de 1996) cualquiera de los productos que se incluyen en esta promoción y que hayan enviado la Tarjeta de Usuario Registrado (antes del 21 de junio de 1996) debidamente cumplimentada, a Microsoft Ibérica, S.R.L. al Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. El sorteo se celebrará ante el notario de Colmenar Viejo (Madrid) D. Vicente Madero Jarabo, el día 8 de julio de 1996.



Adquiéralo en.

BARCELONA. **CASA DE SOFTWARE:** (93) 410 62 69 - **MARKET SOFTWARE:** (93) 318 85 08. **MADRID.** **CDR:** (91) 577 45 43 **COMPUTER CASH & CARRY:** (91) 411 51 13 - **EI SYSTEM:** (91) 468 05 15 - **FNAC CALLAO:** (91) 595 61 05 - **MASTER MADRID:** (91) 577 85 23 **TBC:** (91) 562 10 02 **Y EN:** **CADENA BEEP:** (977) 30 91 00 - **FAMILY SOFTWARE:** (91) 388 40 52 - **JUMP:** (902) 23 95 94 **KM TIENDAS:** (93) 412 76 37 - **LOGIC CONTROL:** (900) 30 10 10 - **VOBIS:** (93) 419 18 86 **TIENDAS CRISOL.** Y en todos los Centos Comerciales de **EL CORTE INGLÉS.**

NMN



Fotocopia o corta esta página, y envíala junto con tus datos personales a Microsoft Ibérica, S.R.L. Apartado de Correos 855 F.D. 28080 Madrid. RECIBIRAS UN REGALO.

Para más información llame al **Teléfono de Atención al Cliente** (91) 804 00 96 ó Internet http://www.Microsoft.com/spain/



Todo para Windows 95

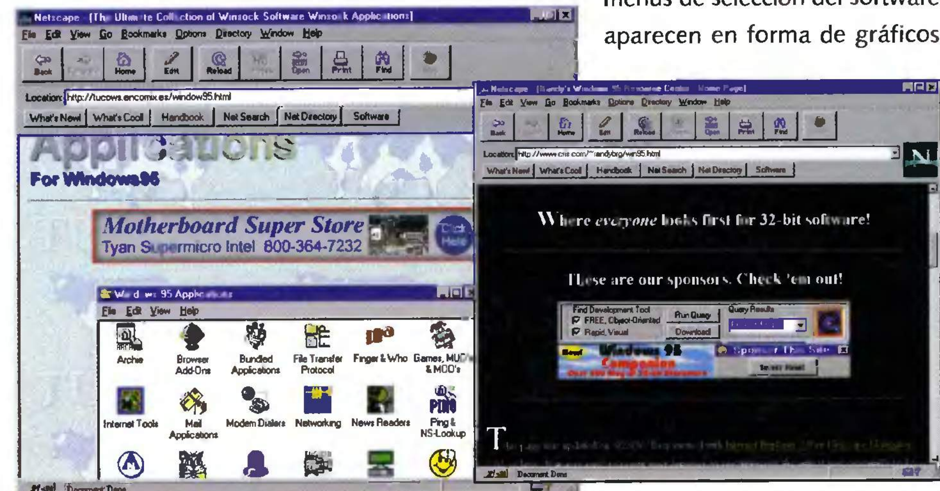
La primavera ha llegado a nuestro Punto a Punto y con ella los colores, los amores y todos aquellos temas menos "trascendentes". Si ya sientes la estación teclea los próximos URL's... Un paseo por la moda de París y ponernos a la última para después solicitar ayuda a Mister Cyrano en nuestras misivas sentimentales e invitar a nuestra pareja al romántico Zoo de Washington. Para finalizar el día "cotilleemos" en la vida de Hollywood y completemos nuestro recorrido con utilidades para nuestro Windows'95.



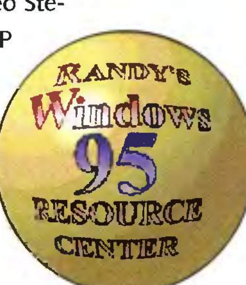


Hoy conoceremos un nuevo lugar dónde poder encontrar lo último y mejor para Windows 95. Utilidades, aplicaciones, programas gráficos, drivers, programas y utilidades para Internet, sonido... es decir, de todo para Windows 95 y para Windows 3.x. En *http://www.tucows.com* tenemos un espacio donde conseguir, sobre todo, software de calidad. Todos los programas son shareware o freeware y la variedad y rango de aplicación de los mismos es muy amplia. Veremos una opción para elegir el "mirror" (una máquina que contiene lo mismo, pero en un lugar diferente) que más nos convenga, si bien hay que señalar que no necesariamente será más rápido aquél que se encuentre en nuestro propio país. En España existe uno y su dirección es *http://tucows.encomix.es.* Los menús de selección del software aparecen en forma de gráficos representando las típicas ventanas Windows en las que cada grupo nos llevará a un tipo de programas o utilidades determinado. Un buen depósito de software de 32 bits.





También es una visita recomendable el "Randy's Windows 95 Resource Center" en *http://www.cris.com/~randybrg/win95.html*, con gran cantidad de software especializado en Windows 95 (y también algo para Windows NT). Contiene software especializado como, por ejemplo, los últimos drivers full-duplex para la Sound Blaster 16 y la AWE 32, para tarjetas de vídeo Stealth 64 y Trident, HP ScanJet, etc. Otro buen lugar para estar a la última en lo que concierne a software de calidad.



Cartas de amor



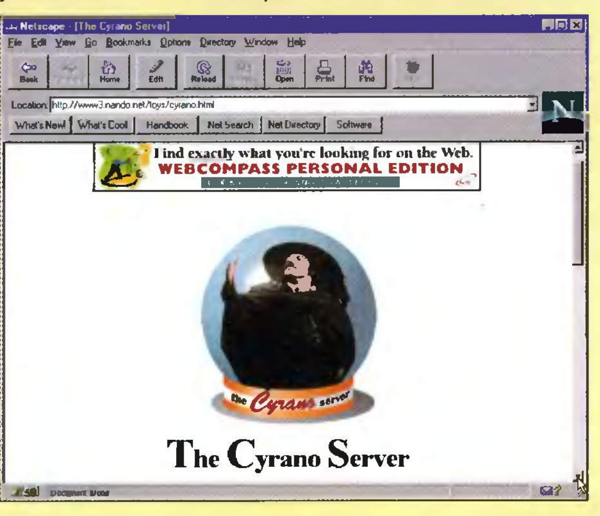
A continuación vamos a visitar a un amigo cuya ayuda puede resultarnos inestimable cuando hayamos visto que todas nuestras arcaicas argucias nos han fallado previamente.

"Si eres tímido o poco imaginativo, pero te gustaría hacerle llegar tus sentimientos a alguien, Cyrano está aquí para escribir tus cartas de amor". Esto es un fragmento del texto introductorio que podremos leer al contactar con «The Cyrano Server», una iniciativa realmente original y desinteresada (pues es gratuito su uso). Cyrano se distingue por su elocuente lenguaje, con el que es capaz de expresar con palabras los más profundos sentimientos de amor que tanta dificultad tienen en exteriorizar el resto de los mortales.

Por este motivo, es nuestro compañero ideal a la hora de componer una carta para dirigirla a nuestra/o amada/o. ¡Qué se llevará una sorpresa está asegurado!

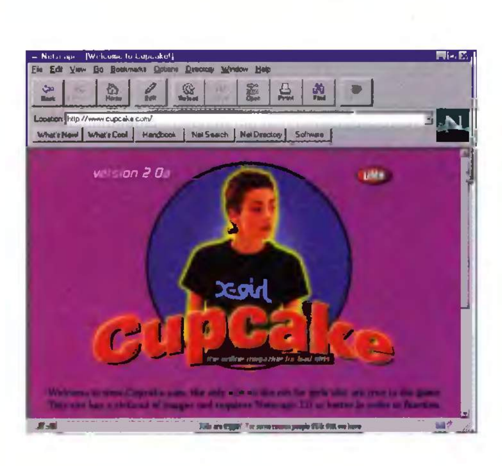
Según llegamos a esta curiosa página Web, podremos elegir entre cuatro opciones diferentes: pedirle a Cyrano que nos haga el favor de escribir una carta bien romántica; demandar su ayuda para presentarnos electrónicamente a alguien de nuestro interés; comprobar nuestra correspondencia sentimental en la oficina de correos de Cyrano o por último, contemplar un ejemplo con alguna postal ya escrita que nos convenza de que su talento bien merece una oportunidad.

A la hora de componer una carta de amor, nos dará a elegir entre siete estilos diferentes de misiva: relleno del bueno (steamy); no estoy seguro/a (indecisive); surrealista-estrambótico (surreal); ¡haré lo que quieras...o casi! (desperate); ¿me mirarías a la cara si midiera dos tercios de la sombra que proyecta un árbol en la noche más oscura? (intellectual); ¡oh!, mi hermosa y dulce damisela de verde mirada... (poetic); ¡lo siento! tenías razón y ahora me ahogo en la pena, pero mi arrepentimiento es sincero (regretful). En fin, que más o menos, estos son los modelos de carta que podremos elegir. También nos pedirá algunos datos más como son nuestro nombre, un adjetivo que describa a nuestro amor, otro adjetivo que descriva cómo es la relación entre ambos, un nombre, un adverbio, la comida favorita de nuestra/o amada/o su mayor atractivo físico (¡ejem!, sed discretos), que prenda de vestir te gusta más que lleve y por supuesto, cuál es su nombre.



Así que para arreglar nuestros problemas sentimentales apuntaremos nuestro browser a la dirección: *"http://www.nando.net/ toys/cyrano.html"*. Que haya suerte.

Chicas malas



Hoy las lectoras del Punto a Punto están de suerte, pues el siguiente Web se convertirá en uno de sus preferidos, a menos que se consideren unas "buenas chicas".

Si nos vamos a *http://www.cupcake.com* caeremos de lleno en territorio apache... bueno, más bien en el Web de «CupCake», "la única revista para chicas malas" tal y como reza el texto de la página principal.

Tras ese anuncio se esconde un Web dedicado a los auténticos y genuínos "marujeos" (y nada tiene que ver con nuestras queridas Marujas, ¡ojo!) que tanto gustan a unas y otros. Como ejemplo, podemos citar la interesantísima y de vital importancia encuesta especial acerca de quién es más atractivo, si el "muy macho" Antonio Banderas (en castellano) o un tal muchacho de color llamado Coolio.

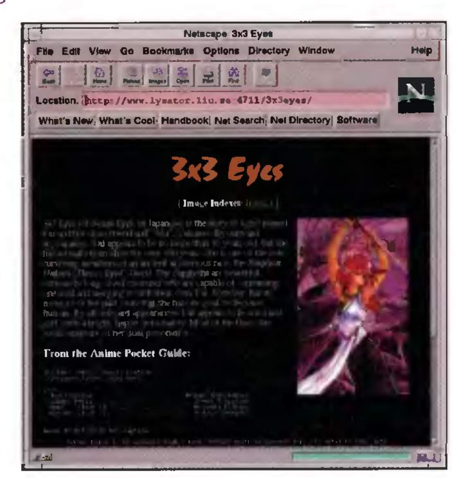
Tampoco tiene desperdicio una carta sobre cierto asunto de extremo interés (?) en la que, de pasada y como quien no quiere la cosa, la escritora menciona a una tal Pamela "Fake Boobs" Anderson... Ante cualquier duda, cojamos el diccionario de inglés. Lo dicho, un Web digno de visitar para disfrute de unas y desengaños de otros ;-) .

Club de Manga

Los amantes del Manga están de suerte. Si te gustan los dibujos animados japoneses no puedes perderte el «Anime & Manga Mall of North America and Japan» localizado en *http://www.lookup.com/Homepages/49845/anime-mall.html*.

Aquí tenemos un buen número de enlaces con editoriales y compañías especializadas en el tema. Cada editorial o productora anuncia sus cómics, vídeos y demás artículos, pudiendo hacer pedidos directamente desde Internet. Veremos una amplia lista de tiendas de Estados Unidos dedicadas al Manga (cómic japonés) y el Anime (animación también japonesa). Pero no tienen la exclusiva sólo en USA, en Inglaterra encontraremos otro Web, «Manga Club» cuya dirección es *http://www.mangavid.co.uk/music/mangavid/club.html*

El «Manga Club» se anuncia a sí mismo como el Club Oficial del Manga. El hecho de pertenecer a esta subcultura hay que acreditarlo con la "tarjeta personal de miembro con código de barras" que podemos obtener si nos hacemos socios. Esto nos dará derecho a acceder a ofertas especiales, información privilegiada, competiciones, descuentos en pedidos y un sinfín de ventajas más. Si queremos conseguir un buen FAQ sobre el Manga aquí lo podremos obtener (o bien directamente cambiando en la anterior dirección club.html por faq.html).



Nuestra tercera visita especializada la haremos a Suecia, donde está el archivo de imágenes de Anime «Anime Picture Archive» cuya dirección es: *http://www.lysator.liu.se:4711*. La cantidad de información que podemos conseguir aquí es impresionante. Títulos como 3x3 Eyes (Sazan Eyes en la versión japonesa), Project A-ko, Akira o Dragon Ball (con Z y sin ella) son sólo algunos de los muchos disponibles. Para cada uno de ellos existe información acerca de detalles técnicos y/o históricos. También veremos información abundante de vídeo, juegos y otras publicaciones relacionadas con el Anime y por supuesto, podremos echar un vistazo a la galería de imágenes correspondiente.

Vida salvaje



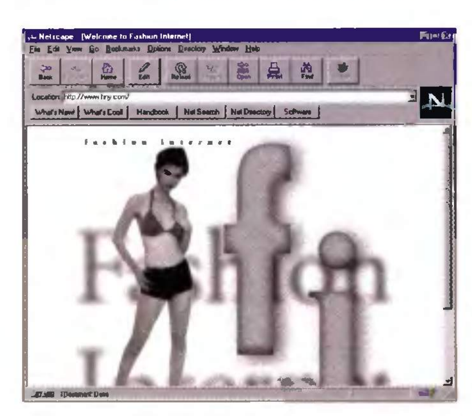
Si nos gusta el tema de los animales ahora tenemos la oportunidad de visitar zoológicos, entre ellos el reciente Web del Zoo de Madrid, que analizamos en este número. También podemos alejarnos un poquito y visitar otro parque, esta vez situado en Washington. El Zoo Nacional de Smithsonian cuenta con un vistoso Website que ofrece todo tipo de información audiovisual y otros servicios no menos llamativos como pueda ser la posibilidad de ver el seguimiento de elefantes en Malasia.



Existen sonidos que podremos escuchar con Real Audio, juegos educativos, informes especializados de los trabajadores del propio Zoo, una librería de estupendas fotos, etc. Este zoológico fue creado en 1889 y actualmente se ha transformado en un Parque Biológico que combina la vida salvaje con lo mejor de los museos de historia natural, jardines botánicos, acuarios e incluso galerías de arte que ilustran el esplendor de todos los seres vivientes (palabras textuales).

Una visita a *http://www.si.edu/organiza/museums/zoo/start.htm* nos dejará una buena impresión por la calidad de la información y la presentación de ésta.

Moda de París



Hoy día es un hecho que Internet se ha puesto de moda, pero lo que veremos a continuación es que la moda también tiene un puesto en Internet. Si enfilamos la dirección *http://www.finy.com* daremos con nuestros virtuales huesos en «Fashion Internet» o cómo el cotilleo de lujo alcanza dimensiones universales. Bromas aparte, el caso es que podremos ponernos al día con lo primero de lo último. A que no sabías que Todd Oldham abrió su segunda "boutique" el uno de Marzo, eso por no hablarte de lo cutre que quedó Christy, la amiga de Naomi, en su película Catwalk; y bueno, ya ni te cuento lo del pintalabios Haku de color verde iridiscente e inspirado en materiales metálicos y en la aplicación de hologramas que Kobayashi presentó en la colección primavera/verano de la compañía Matsuda.

Lo cierto es que el lugar merece una visita porque no tiene desperdicio. Tiene un buen número de secciones con artículos especializados en moda y belleza, entretenimiento, los consejos del experto del mes, etc. Si realmente nuestra afición a la moda y los "marujeos" es feroz, este Web debería ocupar un lugar de privilegio en nuestro bookmark.

Si tenéis sugerencias, enviadlas a la dirección de correo de abajo y si tenéis críticas que hacer...¡ejem!, pues también ;-).

punto.netmania@hobbypress.es



E-mail es una sección para que despejes las dudas que te vayan surgiendo en Internet, con tus programas, tu ordenador o tu correo. Escríbenos.

Ficheros binarios en el correo

¿Cómo me pueden transmitir ficheros binarios si yo sólamente tengo acceso a E-mail?

Manuel Jiménez Peña. Granada

Verás es bien sencillo. Las transmisiones de datos en red pueden ser de dos tipos bien diferentes, binario o texto (ASCII). La diferencia entre éstos es que en el primero se utilizan 8 bits para identificar un carácter y en el segundo sólamente 7. Si mandamos datos binarios, 8 bits, por un medio que transmite en 7 bits, éstos llegarán de forma errónea. Así que se suele emplear un traductor de 8 a 7 bits consistente en hacer bloques de 7 bits a partir de los datos de 8, esos trocitos se interpretan correctamente en modo texto y se pueden mandar por correo y hacer públicos en los grupos de News ficheros binarios.

En el destino lo que tendrán que hacer es pasar de esos datos en bloques de 7 a datos en bloques de 8 bits. La herramienta más utilizada para este menester es uuencode/uudecode, presente en todas las máquinas Unix e implementado para DOS, Windows, Mac, etc.

"JAVAs" con jamón

¿En qué consiste JAVA? ¿Por qué es tan revolucionario? ¿Dónde se puede aprender a utilizar?

Lucas Fernández Rodríguez León

Java, como bien dices es revolucionario y verás porqué. Es un lenguaje de programación como todos los demás, orientado a objetos y muy parecido al C++ pero con ciertas mejoras. Lo que le caracteriza es que el código generado en Java, es interpretado, no se compila. Bueno, en realidad se hace un preprocesamiento del fuente y se genera un código intermedio, independiente de la máquina y que tiene que ser ejecutado por un intérprete. Lo revolucionario de todo esto es que tan sólo con implementar un intérprete adecuado para cada tipo de máquina no haría falta recompilar todo el software desarrollado. ¿Qué pinta aquí Internet? En un principio Internet y Java no tienen porqué ir ligados. Pronto tendrás en casa software desarrollado en Java que no tiene nada que ver con redes ni nada por el estilo, lo que pasa es que como el código es transportable puedes ejecutar (interpretar) en tu máquina un programa que ha viajado por la red, dentro de una página de Web. Para usarlo puedes probar a bajarte el Developer's Kit de Java en http://java.sun.com o en ftp://ftp.javasoft.com, donde tendrás el compilador y muchos ejemplos. Si sabes programar casi no necesitas nada más, aunque te puedes dejar aconsejar por las referencias que encontrarás en el primer URL que damos.

Hojas Web sin abuela

Una vez que hemos realizado una flamante página de Web y estamos totalmente satisfechos de nuestro trabajo. ¿Cómo podemos introducirla dentro de Internet para que sea admirada por los usuarios de ésta?

Sergi Egea Saban

Por lo que comentas parece que sigues el curso de HTML "a pies juntillas" y que te está quedando una página en condiciones. Para meterla en Internet tienes que tener acceso a ella, eso en principio. Luego que el proveedor de servicios tenga un servidor de WWW y te permita dejar tu página visible. Dado que tu consulta la hemos recibido por e-mail, lo primero lo tienes, así que pregunta a tu proveedor para ver que posibilidades tienes.

Los Archies

Me gustaría saber el nombre de algún programa, que pueda bajarme de la red, para usar los Archies.

Hugo Tolos

No necesitas nada en especial. Seguro que por ahí tienes el Telnet, ¿no? Con Telnet puedes conectarte como terminal virtual a alguna de la máquinas con archie (archie.rediris.es, archie.luth.se, etc.). Aunque también puedes hacer uso de los archies por correo electrónico. En el cuerpo del mail introduces los comandos que teclearías en una sesión interactiva y recibes por correo los datos de la consulta realizada o para más comodidad existen páginas Web que hacen de pasarela, con un formulario realizan la consulta y muestran por pantalla los resultados http://www.gae.unican.es/archie.html.

Así que nada de bajarse software de ningún tipo.

Winsocket Nulo

¿Me podríais indicar dónde puedo encontrar un Winsocket Nulo para poder probar mis páginas Web sin montar el TCP/IP?

Alejandro Pallero González

The Mozilla Team, los creadores del Netscape, tienen uno. En general, todos los sitios de Ftp anónimo tienen un mirror al home de Netscape y allí puedes encontrarlo. Si no quieres perder el tiempo mira en ftp://asterix.fi.upm.es/pub/infosys/WWW/Netscape/unsupported/windows/mozock.dll

ftp://ftp.uam.es/pub/mirror/www.src.doc.ic.ac.uk/Netscape/unsupported/windows/mozock.dll

Aunque primero podrías probar a editar los ficheros de configuración de tu visualizador de HTML y ponerle que no busque página inicial. Puede que eso también funcione.

Real Audio

Tengo el Win95 y normalmente utilizo el programa que viene con éste sin ningún problema. ¿Puedo escuchar ficheros *.ram en tiempo real con el realaudio desde el programa que normalmente utilizo?

David Martínez

Por las pistas que das, debes estar utilizando el Internet Explorer de Microsoft. Recientemente, ha salido la versión 2.0 en fase beta y ésta mejora varios aspectos de la versión anterior: incluye algunas de las extensiones HTML propuestas por Netscape y también las suyas propias. Esta versión incluye de serie el RAPLAYER.EXE así que está preparada para recibir correctamente los ficheros .ra. No es difícil hacerse con una copia gratuita de la nueva versión del Internet Explorer que te comentamos.

Para escribir a esta sección tenéis a vuestra disposición el buzón:
email.netmania@hobbypress.es



Y tú, ¿qué opinas?

Foros de discusión donde se tratan miles y miles de temas distintos.

Así podríamos definir a las news (noticias) de La Red. Para aquellos que tengáis experiencia en el mundillo de las BBS, las news funcionan de forma muy parecida a las áreas de mensajes de éstas. Si no conocéis las BBS, la comparación es sencilla: **los foros son como un tablón de anuncios.** La gente puede dejar ahí sus mensajes para que los lea todo el mundo, además de leer los mensajes que han dejado otras personas.

NEWSGROUP en Internet


14
NCF



Cada newsgroup trata sobre un tema determinado, indicado (más o menos) por el nombre que tiene asignado. Existen áreas para todos los gustos: deportes, televisión, sistemas operativos, música, política, asuntos sociales, humor, sexo, lenguajes de ordenador... la lista es interminable. El número total de áreas es muy difícil de determinar, ya que cada día aparecen y desaparecen grupos, pero se estima entre 15.000 y 20.000, aunque este número aumenta cada día. Si el servidor al que estáis conectados tiene menos áreas no os preocupéis. No es normal que un servidor de news lleve todos los foros existentes, ya que ocupan mucho espacio en el disco duro. Un gran número de foros son de interés local, por lo que los administradores de sistema de otros lugares deciden no llevarlos en su servidor: no tiene mucho sentido, por ejemplo, que un servidor español lleve un área de compraventa para la gente de Seattle. De todas formas, si se está muy interesado en un grupo determinado, siempre se puede pedir al administrador que lo añada.

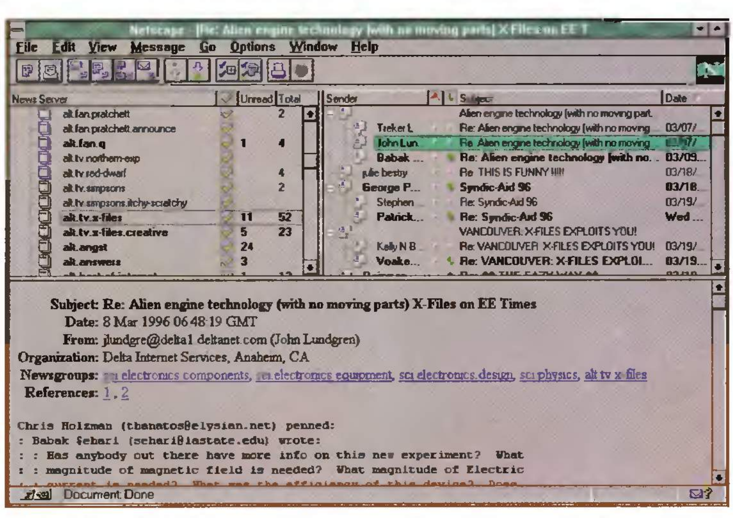
La mecánica es muy parecida a la del correo electrónico, ya que en el fondo, todo se reduce a leer y escribir mensajes. La principal diferencia es que todos los mensajes van a ser públicos. Cualquier persona puede dejar un mensaje en un grupo determinado y ese mensaje podrá ser leído por cualquiera que acceda al grupo.

El destinatario es todo el grupo en su conjunto, no una persona en particular. Si queremos mensajes privados, ya tenemos el correo electrónico.

La primera vez

Lo único que necesitamos (aparte de la conexión a Internet, claro) es el software adecuado para leer las news. Hay gran cantidad de lectores de news; Netscape Navigator, por ejemplo, dispone de un lector integrado. Otros lectores para Windows son WinVN con dirección en *ftp://ftp.ksc.nasa.gov/pub/winvn/* y de dominio público y Free Agent en *http://www.forteinc.com/forte.*

El lector del Netscape Navigator y el WinVN son on-line y el Free Agent funciona como prefiramos (on-line u off-line). On-line significa que sólo podemos ver los mensajes mientras estamos conectados: elegimos un área, y cuando aparezcan los encabezamientos de los mensajes, vamos eligiendo los que queremos leer. El método off-line es mucho más práctico, especialmente si pagamos a nuestro proveedor por horas o participamos en muchos foros. Al conectarnos, el lector de correo solicita la lista de encabezamientos de los grupos a los que estamos suscritos. Una vez que la ha recibido, se desconecta automáticamente y podemos ir eligiendo tranquilamente los mensajes que queremos ver. Tras escoger, el programa vuelve a conectarse al servidor y recoge el texto de esos mensajes.



Una vez que hemos conseguido el lector y lo hemos instalado, tenemos que configurarlo. El dato más importante es el nombre de nuestro servidor de news, es decir, la dirección donde el programa buscará los mensajes. Si no conocemos esta información, bastará con llamar a nuestro proveedor de servicios para que nos diga la dirección. La forma de acceder a las news es similar a la acceso a los demás servicios de Internet: basta con establecer la conexión y arrancar el programa.

Lista de áreas

La primera vez que nos conectemos tendremos que realizar un proceso distinto al que seguiremos en el resto de las ocasiones, debido a que el servidor nos tiene que enviar la lista de áreas disponibles. Este proceso puede resultar un poco lento, ya que, dependiendo del número de grupos que lleve nuestro servidor, podremos recibir un archivo de hasta 150 kilobytes (o más). Esta información se suele guardar en un fichero llamado NEWSRC y casi siempre se almacena en formato estándar, lo que significa que, si cambiamos de lector de news, no vamos a tener que repetir el proceso de suscripción a los distintos grupos, además de no perder la información sobre qué artículos hemos leído y cuales no. Una vez recibido el fichero, tenemos que escoger los foros a los que nos queremos subscribir. El proceso es sencillo, aunque tedioso, sobre todo, si no tenemos ni idea del contenido de los 4.000 o 5.000 grupos que hayamos podido recibir. En el

Netscape 2.0 el proceso es el siguiente:

Abrir la ventana de News, que está bajo el menú Window. Hacer doble clic sobre la carpeta de nuestro servidor de news. Escoger la opción Show All Newsgroups del menú Options. En la parte superior izquierda de la pantalla deberán haber aparecido multitud de carpetas y documentos. Los documentos son las propias áreas de las news. Las carpetas indican que en su interior hay una serie de foros que pertenecen a la misma jerarquía. Para suscribirnos a un grupo determinado, basta con hacer clic sobre el recuadro que aparece a la derecha del nombre. Al hacerlo, aparecerá una marca verde, que indica que nos acabamos de suscribir .

Resulta conveniente, sobre todo al principio, suscribirse a los grupos españoles, es decir, todos los que empiezan por "es", para conocer un poco la mecánica de las news sin el posible problema del idioma.

Foros españoles para empezar

Tanto Netscape como WinVN nos suscriben automáticamente a un par de foros, los más adecuados para los novatos (o newbies, en la jerga de Internet). Resulta conveniente, sobre todo al principio, suscribirse a los grupos españoles (todos los que empiezan por "es.") para conocer un poco la mecánica de las news sin el posible problema del idioma. Aunque no hay demasiadas áreas (unas treinta y cinco), es un buen punto de partida. Otro grupo recomendable es "alt.answers" donde se publica periódicamente información (en inglés) sobre las distintas áreas.

No es obligatorio (ni necesario) suscribirse a los grupos, aunque si lo hacemos, las cosas serán más cómodas para nosotros. Por ejemplo, a medida que vayamos leyendo los mensajes de un grupo al que estamos suscritos, el lector irá guardando el identificador de los mensajes que hayamos leído. Así, la próxima vez que accedamos a ese grupo, no leeremos otra vez los mismos mensajes. Si no nos suscribimos, cada vez que accedamos a un grupo aparecerán como mensajes disponibles todos los que haya en el servidor, aunque ya los hayamos leído varias veces.

Cada vez que nos conectemos el lector buscará los mensajes nuevos. Normalmente aparecerán dos columnas. En una de ellas se indica el número de mensajes que hay en ese área y en la otra el número de mensajes que aún no hemos leído. En otra ventana aparecerá diversa información sobre los mensajes: autor, tema, fecha, número de líneas... Si elegimos una de estas cabeceras se abrirá una tercera ventana donde aparece el texto del mensaje. Como muchos de los mensajes son contestaciones a otros aparecidos anteriormente, los lectores más modernos cuentan con la posibilidad de organizar los mensajes por threads (hilvanes). Un thread se forma cuando alguien contesta a un mensaje, y esa contestación es contestada a su vez y así sucesivamente. Dependiendo de las conexiones de nuestro servidor, es posible que le llegue antes la contestación que el mensaje original, por lo que el orden sería primero la contestación y luego el original, dificultando la comprensión de la lista de mensajes. Un lector que pueda seguir los threads ordena los mensajes que hayan llegado hasta él de forma correcta, lo que permite seguir el hilo de forma mucho más sencilla.

La forma de participar en un grupo es similar a enviar un mensaje de correo electrónico. Podemos enviar un mensaje nuevo o contestar a uno existente. Además del texto del artículo, tenemos que rellenar varios campos. Subject (Tema) es una línea donde debemos indicar de qué trata el mensaje. En el campo Post to (enviar a), a veces llamado Newsgroup (foro) tenemos que indicar el grupo al que va dirigido el mensaje. Por así decirlo, es la dirección de destino del mensaje. Podemos enviar un mismo mensaje a más de un grupo. El campo Follow-up es opcional. En él se debe indicar el nombre del grupo a donde deben dirigirse las contestaciones del mensaje. Normalmente se dirigirán al mismo grupo en donde se ha puesto el mensaje.

Otro aspecto a tener en cuenta es la "caducidad" de los mensajes. A causa del gran número de áreas, es necesario ir borrando los mensajes más antiguos. El administrador del sistema asigna una caducidad determinada a los mensajes y pasado ese tiempo, se borran automáticamente. Los mensajes de alt.binaries.* suelen tener una semana de vida (por que ocupan mucho espacio) y el resto puede tener quince días o más.

Las áreas

Los nombres de los foros están formados por una serie de palabras separadas por un punto, como "alt.binaries.sounds.midi". La asignación del nombre no es tan arbitraria como puede parecer, ya que las news están organizadas por categorías, en ►



forma de árbol. La primera palabra, alt, indica que este foro pertenece al grupo alt o alternativo, una especie de cajón de sastre donde van los grupos que no tiene cabida en ninguna de las otras categorías. Otras categorías importantes son rec (recreation, entretenimiento), comp (computers, ordenadores) donde se habla de todo lo relacionado con los ordenadores: lenguajes, sistemas operativos, seguridad, gráficos, simuladores. Sci (science, ciencia), misc (miscellaneous, miscelánea) y news (noticias) completan el grupo de categorías principales. Son categorías estándar de alcance mundial, distribuidas por la gran mayoría de servidores. Además de estos ocho grupos "principales" existen cientos y cientos de grupos de carácter local, dependientes de países determinados, organizaciones o universidades.

Para referirnos a todos los grupos que dependen de una categoría determinada podemos usar un asterisco. Así, cuando alguien se refiera a comp.graphics.*, estará hablando de todos los grupos que cuelgan de la jerarquía comp.graphics.

Como hemos podido observar, los nombres de los grupos están formados por cadenas de caracteres separadas por puntos. Cada cadena puede estar formada por una combinación de hasta catorce caracteres, a elegir entre letras, dígitos y los signos más y menos. Se recomienda que cada cadena tenga, como mínimo, una letra, pero esto no se cumple siempre. En 1.993 alguien creó un grupo llamado ".cabal". Esta feliz ocurrencia bloqueó gran parte de los servidores de news, ya que a nadie se le había ocurrido que el nombre de un área pudiera empezar con un punto.

Dentro de cada grupo hay subgrupos, dentro de éstos existen otros y así sucesivamente. Siguiendo con el ejemplo de "alt.binaries.sounds.midi", podemos ver que hay unos dos mil grupos que pertenecen a la categoría alt. Unos en particular (alt.binaries.*) tiene como objeto el intercambio de ficheros binarios (sonido, imágenes e incluso niveles del doom). Los dedicados al sonido (alt.binaries.sounds.*) tiene a su vez otras categorías: alt.binaries.sounds.mods, para intercambiar ficheros MOD, alt.binaries.sounds.midi, para los ficheros MIDI, alt.binaries.sounds.samples.music para intercambiar muestras de sonidos, etc.

Para referirnos a todos los grupos que dependen de una categoría determinada podemos usar un asterisco. Así cuando alguien se refiera a com.graphics.*, estará hablando de todos los grupos que cuelgan de la jerarquía comp.graphics.

Los ficheros binarios

Aunque hayamos estado hablando de alt.binaries.*, no se pueden enviar directamente archivos binarios a las news. De hecho, si lo hacemos, despertaremos las iras de multitud de usuarios. Hay dos motivos: el primero es que el servidor de news puede interpretar ese código como información de control; el segundo motivo es la traducción que hacen algunos servidores de los códigos ASCII superiores a 127. Cada letra tiene asociado un número, llamado código ASCII. La A, por ejemplo, tiene asociada el número 65. Los códigos ASCII tienen 8 bits, por lo que pueden representar 256 caracteres distintos. El problema es que sólo los primeros 127 son estándar. Cuando un servidor recibe un código superior a 127 tiene dos opciones, dejarlo tal cual o sustituirlo. Si lo deja como está, lo más seguro es que en esa máquina, el carácter sea diferente. Por ejemplo, *á* tiene el código 160 en MS-DOS. En cambio, el carácter 160 de Windows es una especie de espacio en blanco. Así, un texto DOS importado tal cual a Windows habrá perdido todas sus aes acentuadas, ya que se han sustituído por ese carácter. En este caso, el fichero binario no cambiaría en nada, seguiría teniendo los mismos valores. El problema surge cuando los ordenadores sustituyen el carácter en cuestión por el equivalente en su sistema. Así, Windows sustituiría el 160 y lo cambiaría por el 225, que es el número de la *á*. Si el fichero es de texto, no pasará nada, pero si es un ejecutable lo más seguro es que se cuelgue al ejecutarlo. Peor aún es cuando el ordenador sustituye los caracteres superiores al 127 con secuencias de escape. Así, *á* puede quedar convertida en algo parecido a '^[[[z' Para evitar estos problemas se han creado una serie de programas que convierten los archivos binarios a valores que se pueden enviar a través de las news (o del correo electrónico). Aunque hay varios métodos (binhex para Macintosh o base64) el más común es la pareja uuencode/uudecode. El primero pasa de binario a texto, y el segundo pasa de texto a binario. Supongamos que queremos enviar un gráfico en formato GIF al área correspondiente. Primero tenemos que "uuencodearlo". Este proceso crea un nuevo fichero que contiene una versión lista para ser en-

viada por Internet de la imagen, resultando algo de este tipo:

begin 400 alaska1.gif
M1TE&.#=A@ * M< "D?'RD>)"PC)
BTF,#(H*S8K,3DP+3HQ-SPV1#Q!/3Q"
M3#Y!84(L+$$M,D4Q+4,U.%(N+%4S+
54Y.&8Z-$,Y1D,\4U4\0U0]4D,^868]

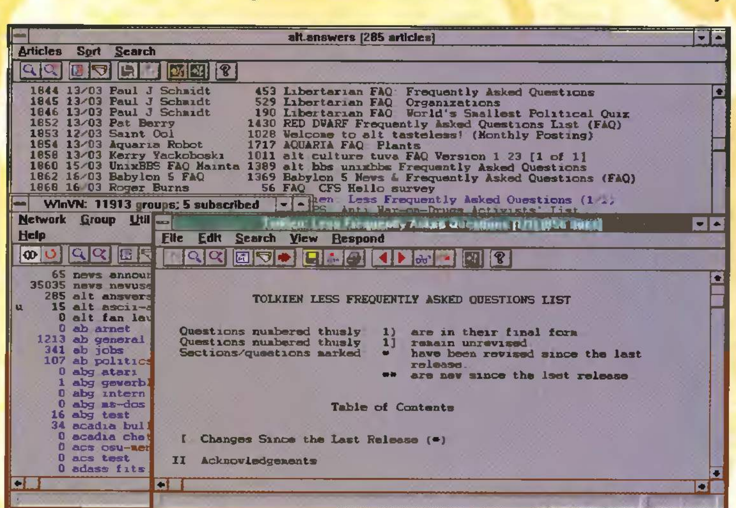
Este código lo podemos añadir tranquilamente al mensaje, ya que todos los caracteres que lo componen son "seguros" porque tienen un código ASCII menor que o igual a 127. Ya no importa el tratamiento que den los servidores a los caracteres especiales, porque han desaparecido del mensaje. Para recuperar el fichero original, basta con dejar las líneas entre begin y end (inclusive) y utilizar el uudecode.

El método tiene una contrapartida: los mensajes aumentan su tamaño hasta en un 30%. Para no malgastar ancho de banda se prefiere utilizar el formato gráfico JPEG antes que el GIF, ya que el primero comprime mucho más. Si enviamos ejecutables o ficheros MIDI, conviene comprimirlos antes con el PKZIP (el formato de compresión más común en Internet) y "uuencodear" el fichero comprimido resultante.

Antes de participar

Antes de que nos pongamos a enviar mensajes como locos, conviene cumplir dos requisitos:

En primer lugar, deberíamos pasar tres o cuatro días leyendo los mensajes del grupo, sin participar en las discusiones y sin hacer preguntas. A este comportamiento se le llama lurking, y significa estar escondido o al acecho. Con esto nos enteraremos si es el grupo que nos interesa, la mecánica que sigue o si hay alguna discusión. En segundo lugar conviene leer la FAQ del grupo. FAQ corresponde a las iniciales de Frecuently Asked Questions (Preguntas más frecuentes). Es un documento que se suele enviar al grupo con cierta frecuencia (desde una vez por semana hasta una al mes). En él se informa a los recién llegados al área de los temas tratados en ella, las direcciones de interés relacionadas y cualquier otro tipo de informaciones que puedan resultar útiles para el grupo. El objeto de este documento es evitar que dentro del grupo se estén preguntando siempre las mismas cosas: ¿Dónde puedo conseguir...? ¿Cómo descomprimo...? ¿A qué os dedicáis? ¿Qué significa...? Además de al propio grupo, los FAQ se suelen enviar a alt.answers. Otro buen lugar para enterarse es en *http://www.cis.ohio-state.edu/hypertext/faq/usenet/top.html*, donde hay cantidad de documentos.



Si nos decidimos a participar en un foro sin haber seguido estas reglas y metemos la pata, aparecerán en nuestro buzón de correo, mensajes que nos dicen qué hemos hecho mal o bien la FAQ del grupo.

Netiqueta

Allá donde existan seres humanos que tengan que relacionarse, existirán normas de cortesía. Las news no iban a ser menos. Aunque ya han aparecido algunos tratados sobre "Netiqueta" o la forma de comportarse con educación en Internet, hasta ahora, la única forma de aprender era a base de ensayo y error. Parte de las normas han surgido por la necesidad de reducir el número de mensajes y agilizar su lectura, ya que no todo el mundo puede pasarse las horas leyendo los mensajes delante del ordenador. Nadie nos obliga a seguir estas normas excepto la primera, que puede hacer que nos cierren la cuenta. Ignorando el resto de normas lo único que conseguiremos es recibir unos cuantos tirones virtuales de orejas.

Sin duda, la infracción más grave es el spamming o inundar los newsgroups con mensajes de "Gane dinero fácilmente" y mensajes de propaganda. Para hacerlo, basta con enviar el mensaje a muchos grupos. Esta practica esta muy mal vista. Si alguien la comete, su buzón de correo electrónico se verá inundado con miles de mensajes, mail bombing, lo que suele provocar el cierre de la cuenta.

Otra infracción grave es enviar un fichero binario que no esté codificado como hemos explicado anteriormente. También se considera de mala educación enviar un fichero binario (aunque esté codificado) a un grupo que no pertenezca a alt.binaries.* Estos errores son típicos de los recién llegados y son los que originan respuestas más encendidas. Así mismo, no se considera adecuado enviar mensajes con texto a alt.binaries.*, siendo las únicas excepciones alt.binaries.*.d, que se usa para discutir la forma de enviar los ficheros y las FAQ que se envían a esos grupos.

Si al responder un mensaje, citamos par-



te del mensaje original, el número de líneas citadas no debe superar al número de líneas que ocupa la respuesta. Tampoco conviene crear firmas de más de cuatro líneas. También está mal visto poner mensajes de prueba en áreas que no tengan esa finalidad. Las áreas de prueba suelen llamarse *.test y ése es su objetivo.

Se pueden poner algunas palabras en mayúsculas, pero escribir todo el mensaje en mayúsculas se interpreta como que su creador está chillando. Tampoco conviene abusar de los smileis. Todo el mundo entiende 8-) , 8-(y ;-), pero otras combinaciones no son tan claras. Es recomendable que el tema del mensaje se corresponda con el contenido. Es muy habitual ir siguiendo un thread y que a los diez mensajes no se hable del tema original, sin que nadie se haya molestado en cambiar el Subject.

Si alguien pregunta algo, la mejor forma de responderle es a través del correo electrónico, lo que evita que se sature el grupo de mensajes.

Flamewars

Es un fenómeno periódico. De vez en cuando estalla una guerra dialéctica dentro del foro. Alguien opina algo, otra persona no está de acuerdo, crece la tensión y de golpe el grupo se llena de mensajes que no son más que insultos personales. Si alguna vez ocurre esto, se debe evitar la tentación de contestar en el área, ya que no conduce a nada. En primer lugar, hay grupos (alt.flames) que se dedican a ello. En segundo lugar, es mejor esperar un día con el fin de que se pase el enfado y si aún continua la necesidad de injuriar, es aconsejable hacerlo por E-mail. No hay nada más penoso que ver un foro supuestamente serio lleno de gente tirándose los trastos a la cabeza.

> **De vez en cuando estalla una guerra dialéctica dentro del foro. Alguien opina algo, otra persona no está de acuerdo, crece la tensión y de golpe el grupo se llena de mensajes que no son más que insultos personales.**

Cómo crear un foro

El primer paso es simple: tenemos que enterarnos si ya existe un área de temática similar. Si es así, nuestro nuevo grupo no tiene razón de ser. La mejor forma de enterarse si existe o no es enviar una propuesta de creación a alt.config.

Lo más sencillo es crear un foro en alt.* Lo único que necesitamos es conocer el formato de los mensajes de control para crear las áreas y enviarlo. El formato depende del tipo de sistema que use nuestro servidor. Se puede encontrar información en *http://www.cs.ubc.ca/spider/edmonds/usenet/good-newgroup.html*.

Debemos tener en cuenta que el grupo que creemos va a quedarse hasta el fin de los tiempos. Al igual que existe un mensaje para crear un grupo, existe otro para borrarlo, aunque se sabe que hay algunos administradores de sistema que recogen los mensajes de borrado y los sustituyen por mensajes de creación, lo que asegura la supervivencia del grupo.

Aunque no es necesario, se recomienda hacer una votación antes de crear el grupo. Hay que poner un mensaje en alt.config indicando que se tiene intención de crear un nuevo foro. En ese mensaje hay que contar la temática del grupo e indicar que se va a hacer una votación. Hay que dejar bien claro que los votos se van a recoger por E-mail, para que alt.config no quede saturado de mensajes.

Una vez que hemos enviado el mensaje de control, el grupo se irá creando en los ordenadores por los que pase. En realidad, son los administradores de cada sistema los que deben decidir si van a permitir que ese grupo se cree en su máquina, pero la mayoría de ellos han automatizado el proceso y suelen conceder las peticiones.

Crear un foro en otra categoría es más complicado. Primero hay que mandar un mensaje a news.announce.newsgroups y al resto de los grupos que puedan tener relación con el grupo que vamos a crear. En ese mensaje hay que explicar la razón de ser de nuestro grupo. Hay que esperar treinta días mientras se discute la propuesta. Una vez pasado este plazo, si el grupo es aceptado, hay que proceder a una votación. Si es rechazado, hay que rehacer la propuesta y dar un plazo de tres o cuatro semanas para que se realicen las votaciones (por correo electrónico). Transcurrido ese tiempo hay que hacer recuento de los votos, enviando un mensaje con las votaciones de todos los participantes. El grupo se creará si dos tercios de los votos son positivos. Si la votación fracasa, podemos volver a intentarlo pasado seis meses, pero si la votación es favorable, se autoriza la creación del grupo y alguien, normalmente el moderador de news.announce.newsgroups se encargará de enviar el mensaje de control que irá creando el área.

Juan Alonso

Netscape: Agent Newsreader

AGENT NEWSREADER + EMAIL

Who Should Use Agent?

How Do I Get Agent?

Agent 1.0 Features

FULL EMAIL FUNCTIONALITY

USER-DEFINED FOLDERS

SPELLING CHECKER

CENSURA EN LAS NEWS

Hay dos formas de censurar el contenido de las news. Un servidor puede no llevar ciertos grupos por considerarlos perjudiciales. La segunda forma consiste en censurar los mensajes uno a uno. Aparte de los mensajes para crear y borrar las áreas, existe un tercer tipo de mensaje de control, llamado cancel o anulación. Este mensaje, a medida que se va propagando por la red, va borrando el mensaje que hayamos decidido anular. Este método deja huella, ya que en vez del texto del mensaje, aparece una línea indicando que el mensaje ha sido borrado y el porqué. De momento los casos más graves relacionados con la censura han sido los de Compuserve, que cerró el acceso a alt.sex.* y la reciente controversia con la Iglesia de la Cienciología, con diversas anulaciones de mensajes.



Para no tener que cortar la conexión cuando estés haciendo Ftp por alguna otra acción que debas ejecutar, para no ser identificado en tus mensajes electrónicos o para alegrar un poco la cara a tu Web, sigue los consejos que este mes te presentamos.

EJECUCIÓN DE COMANDOS SIN SALIR DE FTP

No es una situación poco frecuente que tengamos establecida una conexión de FTP, y de repente descubramos que necesitamos efectuar alguna acción en nuestra cuenta, como cambiar de directorio o borrar algún archivo. Generalmente, no podremos hacer nada o incluso, si lo que tenemos que hacer es importante, nos veremos obligados a cortar la conexión.

Ahora bien, si eres usuario de UNIX o LINUX, cuando hagas FTP puedes evitar estos problemas de una manera muy sencilla.

Podrás ejecutar comandos en tu cuenta anteponiéndoles el símbolo de cerrar exclamación (!)

Veamos un ejemplo:

FTP>! dir

Con esto conseguimos usar el comando "dir" en nuestra cuenta. El resultado saldrá en la pantalla de nuestro ordenador y de nuevo nos encontraremos con el prompt FTP>

Podemos ejecutar de esta manera todo tipo de comandos sencillos

CORREO ANÓNIMO

Si te da corte dejar algún mensaje en algún Newsgroup con tu nombre, tienes miedo de que alguien te reconozca entre todos los mensajes de ese grupo o simplemente no te apetece identificarte, aquí tienes la solución a tus problemas.

Existen varios "servidores anónimos" que te permitirán ocultar tu verdadera dirección a todo el mundo. El proceso consiste en lo siguiente. En primer lugar, el usuario debe editar el mensaje que quiere enviar. Hecho esto, lo envía a un servidor anónimo en el que su dirección se cambia por otra en clave. Después, este servidor manda el mensaje a su destinatario final, que sólo conocerá la dirección en clave de quién ha enviado el mensaje. A su vez, puede responder a esa dirección codificada, pero jamás sabrá la identidad del destinatario, a no ser que éste último quiera revelarla. Por supuesto, no se puede usar el servicio con fines ilegales ya que, aunque por lo general el anonimato está garantizado, por razones de causa mayor, las autoridades pueden exigir que se revelen las identidades de los usuarios e incluso se podría cerrar el servidor.

Se puede conseguir una dirección "anónima" enviando un mensaje a la dirección:
help@anon.penet.fi

De esta manera, nos convertiremos en usuarios de este servidor y se nos asignará una dirección de la forma:
anXXXX@anon.penet.fi

En la que XXXX es una cifra. Cada vez que quieras enviar un mensaje anónimo deberás mandarlo a la dirección anon@anon.penet.fi y en la primera línea del mensaje la cabecera:
X-Anon-To: dirección

Siendo "dirección" la del destinatario final del mensaje. El paso siguiente es asignarnos una clave de acceso, lo que conseguiremos con un mensaje dirigido a:
password@anon.penet.fi

Dicho mensaje debe incluir una única línea que será nuestro password. A partir de ese momento los mensajes anónimos deberemos enviarlos así:

To: anon@anon.penet.fi
Subject : Ahí va eso..
X-Anon-To: pepito@perez.es
X-Anon-Password: el_que_sea
<mensaje>

ANIMACIÓN EN PÁGINAS WEB

Una vistosa novedad que aporta el browser Netscape 2.0 es la posibilidad de ver animaciones en forma de GIF. Este formato es usual en imágenes, pero no es un formato corriente como animación. No obstante, existe una serie de programas que pueden hacer pequeñas animaciones en este formato. El método consiste en una sucesión de imágenes que compondrán la animación. El resultado tiene la particularidad de salir formato GIF, con lo que se podrá ver con cualquier visor de fotos.

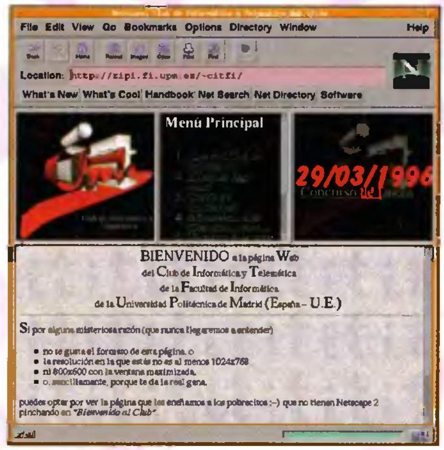
De esta manera, se podrán incluir ese tipo especial de imágenes en nuestras páginas de WWW, haciéndolas mucho más llamativas y alegres.

Se puede conseguir más información sobre el tema en la dirección:
http://www.netscape.com/assist/net_sites/starter/samples/animate.html

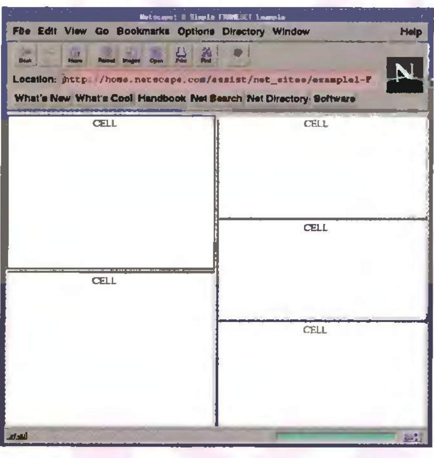
También hay direcciones en las que podemos encontrar programas que hagan GIFs de estas características en esa misma página; recomendamos uno llamado "Gif Construction Set", de la casa Alchemy, que además de ser de fácil manejo, es una herramienta muy versátil.

MULTIPLES VENTANAS EN UNA HOME PAGE

Un elemento indispensable para conseguir ventanas son los llamados "frames" (marcos); mediante su uso podremos dividir una página de Web en varias partes o regiones,



Ejemplo de página con frames.



Otra página con frames diferentes.

como si fueran una especie de subpáginas. Lógicamente, esto mejorará el aspecto de nuestra Website; también nos permitirá mostrar mejor la información que contiene.

Cada sección o subpágina puede tener su propio URL de manera que se puede cargar en ella información de forma independiente de las otras secciones, se puede cambiar de tamaño, según nuestras necesidades,etc...

Resulta, por ejemplo, extremadamente útil si estamos en una determinada página, pinchamos en un link (conexión) y el resultado aparece en una parte de la página en la nos encontramos; también se pueden hacer cosas como dejar alguna información como elemento estático de una página (nuestro nombre o propaganda) de manera que a medida que nos movemos por las conexiones de esa página seguimos viendo esta información.

Para poder dividir nuestra home page en varias ventanas mediante el uso de frames es indispensable que tengamos el browser Nestcape 2.0.

La sintaxis es así:

En nuestro documento html debemos eliminar <BODY> y </BODY>
y sustituirlos por <FRAMESET> y </FRAMESET>.

Además, para definir el tamaño de cada subpágina escribiremos:
<FRAMESET ROWS="x" COLS="y">

Teniendo en cuenta que x es una lista de valores porcentuales como por ejemplo: 30%,40%,30% ; lo que indica que hay tres filas ocupando el 30 por ciento de la página, el 40 y el 30, respectivamente.

Esto es aplicable también a y. Las comillas son imprescindibles. Se puede conseguir más información sobre el tema en la dirección :
http://home.netscape.com/assist/net_sites/frames.html

Además, cuenta con un pequeño y útil tutorial en forma de páginas Web.

A. Luis Pinazo



Listas y tablas

Este mes complicamos un poquito más el curso proponiéndote mejorar tu página Web con tablas y listas. Sigue con detenimiento los pasos que damos y verás cómo no es tan difícil...

Listas no ordenadas: <UL>

Utilizando listas no ordenadas (Unordered Lists) los elementos aparecen en diferentes líneas (en columna por tanto) y precedidos por una marca (a la que se denomina "bullet") que, por defecto, será un punto grueso. Los atributos más comunes aplicables a <UL> son:

PLAIN: para suprimir la aparición de los "bullets".

COMPACT: reduce el espacio entre elementos de la lista.

SRC=<imagen>: permite utilizar una imagen concreta en lugar de los "bullets" estándar.

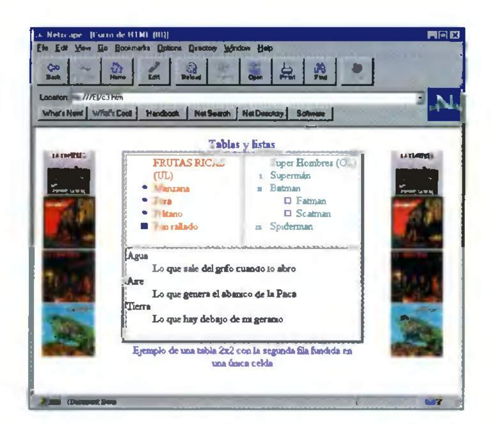
DINGBAT=<icono>: permite utilizar iconos predefinidos en lugar de los "bullets" estandar.

WRAP=horiz|vert: dispone los elementos consecutivos horizontal o verticalmente.

TYPE=circle|disc|square: la marca o "bullet" será un círculo, un disco o un cuadrado respectivamente (Netscape).

Ejemplo:

```
<UL>
<LH>FRUTAS RICAS</LH>
 <LI>Manzana
 <LI>Pera
 <LI>Plátano
 <LI TYPE=square>Pan rallado
</UL>
```



Listas ordenadas: <OL>

Las listas ordenadas (Ordered Lists) numeran los elementos de manera automática. Como para todos los tipos de listas, los elementos se disponen en columna. Los atributos aplicables a <OL> son:

SEQNUM=n: establece el número de inicio de la secuencia al indicado por n.

CONTINUE: continuar con la numeración donde se dejó en la anterior lista ordenada.

START=n: (Netscape) establece el número de inicio de la secuencia al indicado por n.

TYPE=A|a|I|i|1: (Netscape) la numeración se hará: (A) siguiendo el orden alfabético de las mayúsculas o (a) en minúsculas; (I) siguiendo la numeración romana en mayúsculas o (i) en minúsculas y por último, siguiendo la secuenciación numérica convencional (1)

Ejemplo:

<OL TYPE=i>
<LH>Super hombres</LH>
<LI>Supermán
<LI>Batman
<LI >Scatman
</OL>

Elementos de las listas

Tanto en listas ordenadas como en listas no ordenadas, cada uno de los elementos se define con la etiqueta <LI> (List Item). No es necesario utilizar </LI> puesto que no existen ambigüedades en relación al lugar en que termina cada elemento. La etiqueta <LI> admite también una serie de atributos como son los siguientes:

SRC=<imagen>: permite utilizar una imagen concreta en lugar de los "bullets" estándar (ver. 3.0).

DINGBAT=<icono>: permite utilizar iconos predefinidos (que dibujaría el propio browser) en lugar de los "bullets" estándar (ver. 3.0). Los identificadores para estos iconos se recogen en las especificaciones de la versión 3.0 de HTML. Algunos de ellos son: ftp, gopher, telnet, archive, image...

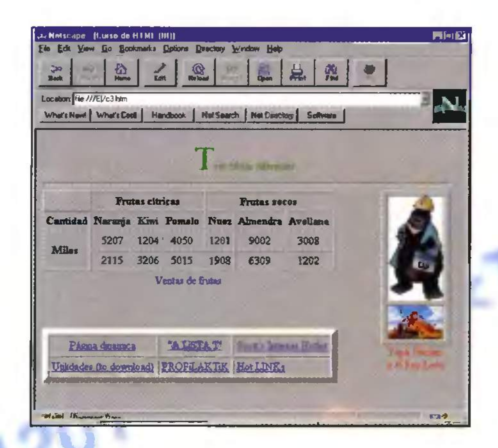
SKIP:=n: avanza el número de secuencia con el valor indicado por n.

VALUE=n: permite alterar la numeración de la secuencia para éste y los sucesivos elementos, comenzando con el valor indicado en n (Netscape).

TYPE=circle|disc|square: la marca o "bullet" será un círculo, un disco o un cuadrado respectivamente (Netscape). Como es lógico, no tendrá efecto sobre los elementos de una lista ordenada ya que las marcas de éstos son el orden de secuencia en la lista.

Además existen otras variedades de listas cuyas prestaciones pueden conseguirse con las ya vistas. Tenemos así <MENU> y <DIR> cuyos elementos componentes son también <LI>. Un <MENU> es equivalente a una <UL> compacta. Un directorio <DIR> se utiliza típicamente para un número no mayor de veinte de elementos de poca longitud.

Al "tag" de apertura de una lista cualquiera (<UL>, <OL> o <DL>) puede seguirle opcionalmente una cabecera que se denota con la etiqueta <LH> (List Header).



Listas de definiciones: <DL>

Las listas de definiciones (Definition Lists) pueden utilizarse, por ejemplo, para indentar de forma sencilla descripciones referentes a diferentes elementos. Podemos utilizar el atributo COMPACT para disminuir el espacio entre elementos de la lista.

Los elementos de las <DL> son de dos tipos:

<DT>: típicamente sería el nombre de un término (Term).

<DD>: sería la definición del mismo (Definition).

En la imagen podemos apreciar cómo se visualiza una lista de definición en un "browser".

Ejemplo:

<DL>
<DT>Agua<DD>Lo que sale del grifo cuando lo abro
<DT>Aire<DD>Lo que no les gusta a los peces
<DT>Tierra<DD>Lo que hay debajo de mi geranio
</DL>

Tablas

Las tablas son uno de los elementos más útiles de HTML. Básicamente se componen de filas dispuestas paralelamente (como era de esperar ;-)) cada una de las cuales puede ser dividida en un número determinado de celdas o casillas.

<TABLE>: identificador de una tabla.

<TR>: determina una fila en la tabla.

<TH> y <TD>: son los dos tipos de celdas posibles en que se puede dividir una fila.

Vemos, con un ejemplo, cómo se describiría una sencilla tabla de dos filas y tres columnas:

<TABLE>
<CAPTION>Una tabla de 2x3</CAPTION>
<TR>
<TD>Casilla 1.1<TD>Casilla 1.2<TD>Casilla 1.3
<TR>
<TD>Casilla 2.1<TD>Casilla 2.2<TD>Casilla 2.3 </TABLE>

La etiqueta <CAPTION> es opcional y permite escribir un encabezado o un pie de tabla. Se sitúa justo después del "tag" <TABLE>. Este texto aparecerá encima o debajo de la tabla según el valor de ALIGN indicado (ALIGN=top|bottom).

Los atributos más importantes para <TABLE> son los siguientes:

NOFLOW: impide que pueda haber texto alrededor de la tabla **ALIGN**=left|right|center|bleedleft|bleedright|justify: especifica el alineamiento horizontal de la tabla dentro de la página.

COLSPEC="<lista>": denota una lista con valores de anchura y de alineamiento para

cada columna. Por ejemplo:
COLSPEC="L20 C25 C15 R20" estaría describiendo anchuras para cuatro columnas de 20, 25, 15 y 20 unidades respectivamente, así como el tipo de alineamiento para cada una de ellas, donde:
L: izquierda (Left) **R:** derecha (Right)
C: centrado (Center) **J:** justificado
UNITS=en|pixel|relative: unidades utilizadas para las anchuras. La unidad "en", como ya dijimos en otra ocasión, es la mitad del tamaño de un punto y es la utilizada por defecto. Si elegimos "relative", el propio cliente (browser) se encargará de calcular las anchuras proporcionalmente.
WIDTH=n: especifica la anchura de la tabla en las unidades dadas por el atributo UNITS. También pueden utilizarse porcentajes relativos a la anchura del documento, por ejemplo: WIDTH=30%.
HEIGHT=n: especifica la altura de la tabla en las unidades dadas por el atributo UNITS. También pueden utilizarse porcentajes relativos a la altura de la página visible, por ejemplo: HEIGHT=10%.
NOWRAP: indica al browser que no parta automáticamente las líneas cuando no caben en pantalla. Deberemos pues, ser nosotros los encargados de hacerlo con "breaks"
.
BORDER=n: mediante el valor de n indicaremos el ancho que queremos para los bordes de la tabla. Un valor de n igual a 0 equivale a una tabla sin bordes.
CELLSPACING=n: indica el espacio a dejar entre celdas de la tabla. Por defecto Netscape utiliza un valor igual a 2.
CELLPADDING=n: indica el espacio a dejar entre el borde de una celda y el contenido de la misma. Por defecto, Netscape utiliza un valor igual a 1.
Atributos que afectan a las filas <TR>:
ALIGN=left|right|center|justify|decimal: se utiliza para determinar el tipo de alineamiento de los párrafos dentro de una fila de la tabla. Como vemos, éste puede ser a la izquierda, derecha, centrado, justificado o decimal respectivamente.



El alineamiento decimal es muy útil cuando se trata de representar tablas con números con punto decimal, ya que los datos se indentarán automáticamente de manera que los puntos queden alineados verticalmente
VALIGN=top|middle|bottom|baseline: permite indicar explícitamente el alineamiento vertical de los elementos dentro de una fila de la tabla.
Los elementos se alinearían arriba, en la mitad, abajo o siguiendo la base de la primera línea de texto de cada celda de la fila en cuestión.
NOWRAP: con el mismo significado que el visto anteriormente para <TABLE>.
Atributos para las celdas <TD> y <TH>:
COLSPAN=n: sirve para indicar que queremos "extender" la anchura de cierta celda al número n de celdas contiguas por la derecha. Es una forma de mezclar celdas en horizontal (a través de columnas).
ROWSPAN=n: análogo al anterior pero para mezclar celdas en vertical (a través de filas).
ALIGN=left|right|center|justify|decimal: igual que para <TR> pero aplicado a una celda. Hay que indicar que el atributo COLSPEC para <TABLE> tiene prioridad sobre cualquier ALIGN posterior en filas (<TR>) y/o celdas (<TH>,<TD>).

VALIGN=top|middle|bottom|baseline: igual que para <TR> pero aplicado a una celda NOWRAP:
igual que para <TR>.
Con el siguiente ejemplo podemos ver cómo se utilizan algunos de los atributos para describir una tabla como la que vemos en la imagen:

<TABLE BORDER CELLSPACING=0 CELLPADDING=4>
<CAPTION ALIGN=bottom>Ventas de frutas</CAPTION>
<TR>
<TH><TH COLSPAN=3>Frutas cítricas<TH COLSPAN=3>Frutos secos
<TR>
<TH>Cantidad<TH>Naranja<TH>Kiwi<TH>Pomelo<TH>Nuez<TH>Almendra<TH>Avellana <TR ALIGN=center>
<TH ROWSPAN=2>Miles
<TD>5207<TD>1204<TD>4050
<TD>1201<TD>9002<TD>3008
<TR ALIGN=center>
<TD>2115<TD>3206<TD>5015
<TD>1908<TD>6309<TD>1202
</TABLE>

La mejor manera de aprender a "controlar" los atributos de las tablas es practicando con ellos, así que sobre la tabla anterior podemos probar a cambiar algunos valores: por ejemplo CELLSPACING=10 y CELLPADDING=0.
Ver qué ocurre si hacemos un ROWSPAN de un número mayor de filas del que tiene la tabla, verificar si realmente COLSPEC tiene prioridad sobre los atributos ALIGN definidos para filas y/o celdas, etc.
El próximo mes veremos algo más sobre tablas (ya que es un elemento que aporta mucho juego) así como otros nuevos elementos que amplíen nuestro repertorio de diseño. Hasta entonces.

Guillermo BT.

BookMarks

NEWSGROUP

Quarterdeck *http://www.quarterdeck.com/*
Powersoft *http://www.powersoft.com/*
Cutty Sark *http://www.web2000.com/cutty.htm*
Ruta Quetzal *http://www.infor.es/ruta/index.html*
Contract-soft *http//www.asertel.es/cs*
Mundi-Prensa *http://www.tsai.es/MPRENSA*
Wollongong *http://www.twg.com/*
Corel *http://www.corel.com/*
ActiveX *http://www.microsoft.com/intdev/*
Accent *http://www.accentsoft.com/*

REPORTAJES

NOTICIAS ELECTRONICAS

Avui *http://avui.datalab.es/*
El Periódico *http://www.elperiodico.es*
ABC *http://www.abc.es*
La Vanguardia *http://vangu.ese.es*
Sport *http://www.servicom.es/sport*
La Voz *http://www.intercom.es/lavoz*
Canarias7 *http://www.step.es/canarias7/index.html*
El Correo Gallego *http://www.ozone.es*
La Gaceta de los Negocios *http//negocios.com/*
Diario As *http://www.diario-as.es*
La Crónica de Almería *http://www.hispacom.es*
Empordà en línia *http://www.intercom.es/emporda*
Quiosco inglés *http://www.enews.com/*
The Internet Newspaper *http://www.trib.com/*
InterText *http://www.etext.org/Zines/InterText/*
On line Zines *http://www.etext.org/Zines*
The WWW Virtual Library *http://www.cais.com/*
Daily News Free Internet Sources *http://www.helsinki.fi/~l saarine/news.html*
Nando.net *http://www.nando.net*
Netsurfer Digest *http://www.netsurfer.com/*
Daily news *http://www.cs.vu.nl/~gerben/news.html*
USA Today *http://www.usatoday.com/*
CNN Interactive *http://www.cnn.com/*
El Periódico de Silicon Valley *http://www.sjmercury.com/*

NEWSGROUP EN INTERNET

WinVN *ftp://ftp.ksc.nasa.gov/pub/winvn/*
Free Agent *http://www.forteinc.com/forte*
Usenet Faqs *http://www.cis.ohiostate.edu/hypertext/faq/usenet/top.html*
Good Newsgroup Message *http://www.cs.ubc.ca/spider/edmonds/usenet/good-newgroup.html*

LENGUAJE JAVA

Cosmo *http://www.sgi.com/products/cosmo/cosmo-instructions.html*
Java-Linux *http://java.blackdown.org/java-linux.html*
IBM *http://ncc.hursley.ibm.com/javainfo*
Java OSF Mall Page *http://www.osf.org/mall/web/javaport.htm*
Javasoft *http://www.javasoft.com*
Javasoft Science *http://www.science.wayne.edu/java*
Java Documentation *http://java.sun.com/doc.html*
Brewing Java *http://sunsite.unc.edu/javafaq/javatutorial.html*
Programming *http://sunsite.doc.ic.ac.uk/packages/java-http*
Yahoo-Java *http://www.yahoo.com/computers/languages/java*
Yahoo-hotjava *http://www.yahoo.com/computers_and_internet/world_wide_web/browsers/hotjava*
Mailing list *http://www.javasoft.com/mail.html*
News Java *alt.www.hotjava*
News Java *Comp.lang.java*
Bibliografía Java *http://sunsite.unc.edu/javafaq/books.html*

PASO A PASO

TELNET

Informes meteorológicos EEUU *downwing.sprl.umich.edu 3000*
Hytelnet *rsl.ox.ac.uk*
Biblioteca U. Córdoba *lucano.uco.es*
Biblioteca del CSIC *pinar.csic.es*
Biblioteca del Congreso USA *locis.locgov*
Consejería Edu Junta Andalucía *sevax2.cica.es*
Diccionario informático *wombat.doc.ic.ac.uk.*
Aviación *duats.gtefsd.com*
Intern. *sun.nsf.ac.uk*
Ocean Information Center *delocn.udel.edu*
ECHO *echo.lu*
NASA *nssdc.gsfc.nasa.gov*

WEBMANIA

REVIEWS

Liga ACB *http://www.sportec.com/www/acb/main.htm*
Música Clásica *http://www.classicalmus.com/*
Murder One *http://www.abctelevision.com/murder1.html*
Andy Warhol *http://www.warhol.org/warhol/*
TV Europea *http://www.eurotv.com/*
Microsoft España *http://www.microsoft.com/spain*
Zoo Acuarium *http://www.infor.es/zoo/index.html*
Human Proyect *http://www.nlm.nih.gov/research/visible/visible_human.html*
Gallery of Gif *http://member.aol.com/royalef/galframe.htm*
Mr. Showbiz *http://www.starwave.com/showbiz*

MEGAWEB

Nuke Internetwork *http://www.nuke.com/*

PUNTO A PUNTO

Fashion Internet *http://www.finy.com/*
The Cyrano Server *http://www.nando.net/toys/cyrano.html*
Anime & Manga Mall *http://www.lookup.com/Homepages/49845/anime-mall.html*
Manga Club *http://www.mangavid.co.uk/music/mangavid/club.html*
Anime Picture Archive *http://www.lysator.liu.se:4711*
Zoo Nacional de Smithsonian *http://www.si.edu/organiza/museums/zoo/start.htm*
CupCake *http://www.cupcake.com/*
Tucows *http://www.tucows.com*
Tucows España *http://tucows.encomix.es*
Randy's Windows 95 *http://www.cris.com/~randybrg/win95.html*

TRUCOS

Gifs animadas *http://www.netscape.com/assist/net_sites/starter/samples/animate.html*


@
netmaní@
;-)
La revista práctica
para usuarios de Internet.